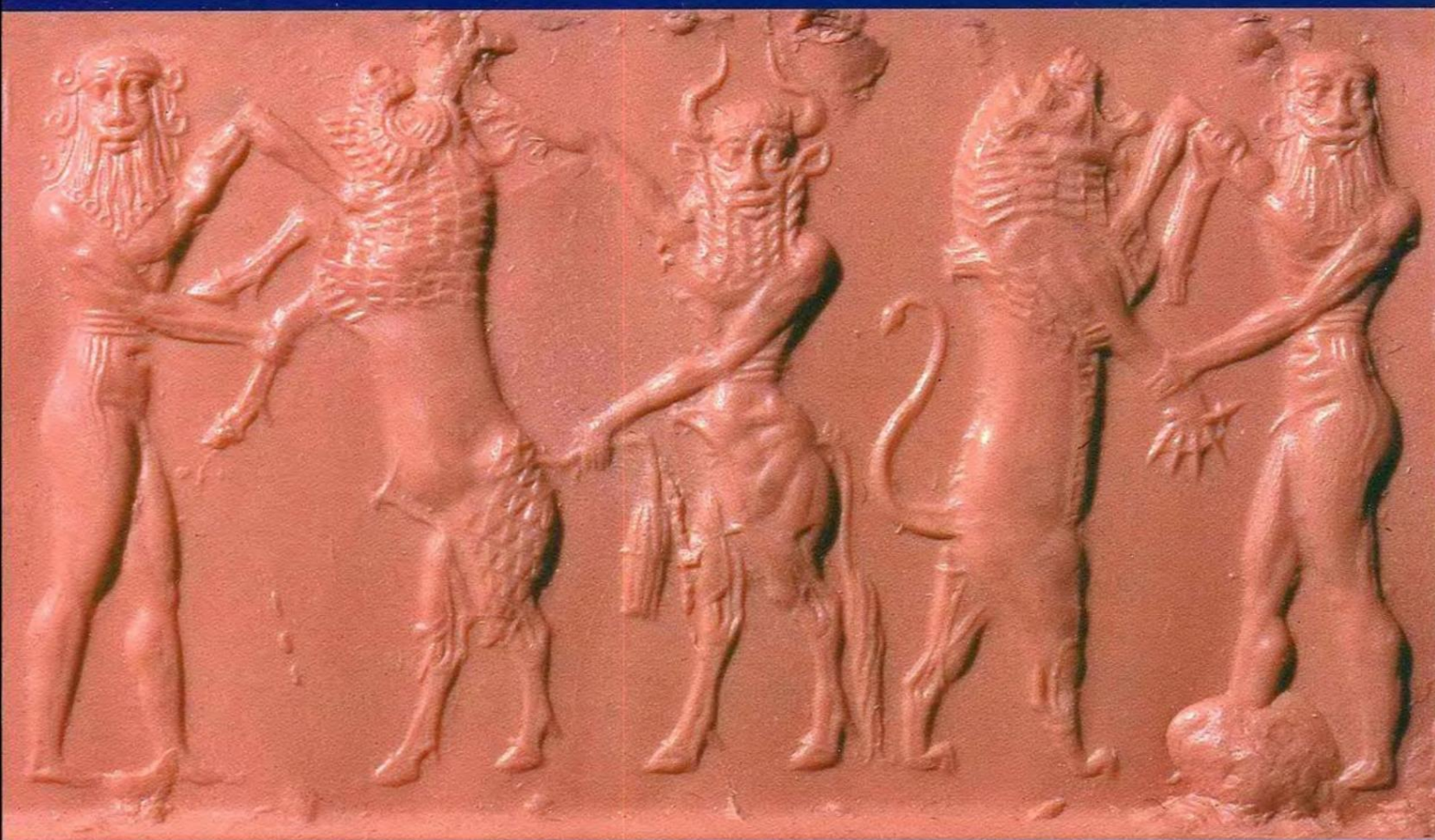


AN ILLUSTRATED DICTIONARY

Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia



JEREMY BLACK AND ANTHONY GREEN

Illustrations by Tessa Rickards

Deuses, Demônios e Símbolos de Antiga Mesopotâmia

Um dicionário ilustrado

Jeremy Black e Anthony Green

Ilustrações de Tessa Rickards

IMPrensa DO MUSEU BRITÂNICO

Jeremy Black

O falecido Dr. Black, ex-diretor da Escola Britânica de Arqueologia no Iraque, foi membro do Wolfson College, Oxford, e professor universitário em acadiano.

Ele foi o autor de vários estudos sobre sumérios e

Literatura babilônica e filologia antiga, e liderou o projeto Electronic Text Corpus of Sumerian Literature (<http://etc1.orinst.ox.ac.uk>)

Anthony Green

O Dr. Green ocupou anteriormente os cargos de Fellow da British School of Archaeology in Iraq, J. Paul Getty Postdoctoral Research Fellow em História da Arte na Universidade da Pensilvânia, GA Wainwright Research Fellow em Near Eastern Archaeology na Universidade de Oxford e Alexander von Humboldt Research Fellow no Free

Universidade de Berlim. Ele é atualmente Shinji Shumeikai Senior Academic Research Fellow em Arte e Arqueologia do Oriente Próximo na Universidade Livre de Berlim. Ele conduziu um extenso trabalho de campo arqueológico na Síria e no Iraque e escreve sobre arte e arqueologia da antiga Mesopotâmia.

Tessa Rickards

Tessa Rickards é uma ilustradora arqueológica freelance especializada na antiga Mesopotâmia. Ela trabalhou como ilustradora em inúmeras escavações internacionais no Oriente Médio

Leste. Ela é graduada em MA do Instituto de Arqueologia da University College London.

Capa: Selo de jaspe verde representando um conflito entre dois heróis, um homem-touro, um touro e um leão. Datado de 2500 AC, origem desconhecida.

Froistispiece: Uma deusa alada nua em uma argila cozida em grande escala placa em alto relevo A divindade retratada pode ser um submundo aspecto de Iâar (Mãe). Antigo período babilônico ou Isin-Larsa. Ht. o.49 m.

C 1992 Os curadores do Museu Britânico

Publicado por The British Museum Press

Uma divisão da British Museum Company Ltd

46 Bloomsbury Street, Londres WC1B 3QQ

Primeira publicação 1992

Segunda edição 1998

Reimpresso 2003. 4

Catálogo da Biblioteca Britânica em Dados de Publicação

Um registro de **catálogo** para **este** livro **está disponível** no **Biblioteca Britânica**.

ISBN 7*4' 7 5

Projetado por James Shurmer

Design da capa por Andrew Shoolbred

Datilografado em Ehrhardt e impresso na Grã-Bretanha por A prensa de banho, banho



Nota do autor

Os nomes e conceitos da religião mesopotâmica estão registrados em duas línguas, o sumério e o acadiano. Sempre que possível, as palavras foram listadas neste dicionário em sua forma suméria, com apenas uma referência cruzada sob o nome acadiano. Assim, a deusa litar (acadiana), por exemplo, é tratada sob seu nome sumério **Inana**. No entanto, nas entradas, o nome sumério ou acadiano é usado conforme apropriado, dependendo das fontes ou períodos mencionados. Vários nomes mesopotâmicos são comumente usados em livros modernos (incluindo este) em formas gregas ou latinas (especialmente nomes de lugares, por exemplo (grego) Babylon para acadiano *Býbil*), ou na forma em que ocorrem na Versão Autorizada de o Antigo Testamento (especialmente os nomes dos reis assírios, por exemplo, Senaqueribe para o acadiano Sîn-ahhe-eriba) Da mesma forma, os sítios arqueológicos às vezes são conhecidos por seus nomes árabes modernos, por exemplo, Abii Shahrain para o sumério Eridu.

É claro que não temos informações exatas sobre a pronúncia das línguas acadianas ou sumérias, mas os estudiosos reconstruíram um sistema aproximado baseado na comparação com outras línguas semíticas e em antigas transcrições para o grego. Um guia simplificado para isso é o seguinte:

Todas as letras são pronunciadas.

As quatro vogais aeiu são sempre pronunciadas como em italiano (ou seja, as'ah', 'ay', 'ee', 'oo').

Os sinais ou A “ sobre as vogais marque-as como longas.

letra g é sempre dura, como em 'deus', não suave, como em 'gema'.

O símbolo s indica o som Sâ, como em 'loja'.

O símbolo em palavras sumérias indica o som *ng*, como em 'cantar'.

As letras eq indicam formas 'enfáticas' das consoantes s, t e k (e podem ser pronunciadas como s, t e k).

A letra h sempre indica o som gutural râ, como em 'loch'. Isso significa que -sh- indica dois sons — Sâ seguido de râ gutural — não apenas Sâ.

Palavras que começam com s são listadas separadamente após aquelas que começam com s.

Porque nossa compreensão tanto do sistema de escrita cuneiforme quanto das línguas escritas nele melhorou enormemente desde os primeiros dias de Assiriologia (como este estudo ficou conhecido), nomes antigos às vezes

nado dos autores

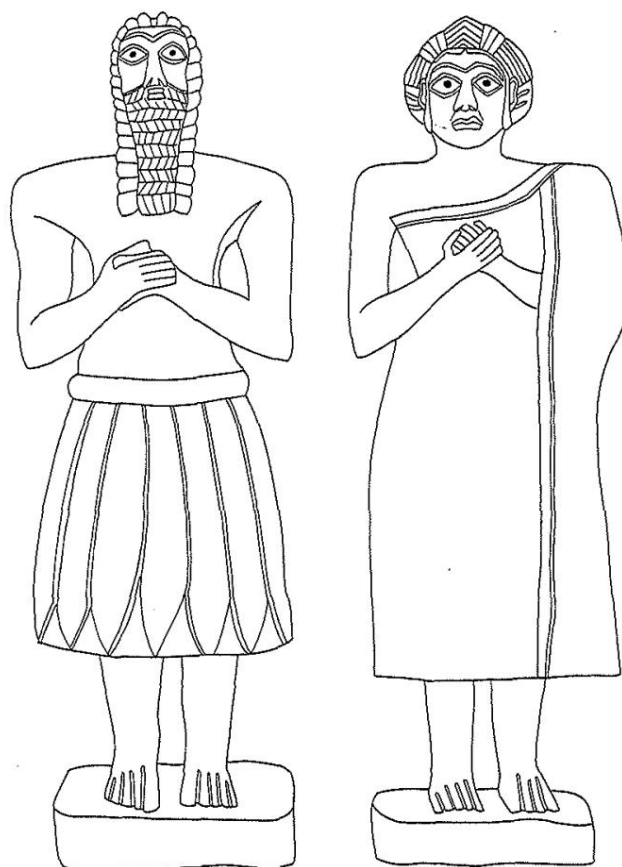
aparecem escritos de forma diferente nas primeiras publicações. Por exemplo, agora sabemos que em nome do deus Ninurta, o sinal IB deve ser lido como URTA, mas em livros mais antigos 'Ninib' será encontrado. Isso corresponde ao mesmo grupo de signos em sumério, mas agora está desatualizado como transcrição. Todos os livros da lista de leitura nas páginas Igl—z usam as transcrições atualmente preferidas pela maioria dos estudiosos.

Ilustrações foram escolhidas para acompanhar muitas das entradas neste livro. Os desenhos são particularmente úteis para mostrar detalhes ou cenas iconográficas, ou o objeto relativamente simples ocasional. A maioria foi desenhada por Tessa Rickards especialmente para este trabalho. Em outros casos, as fotografias foram preferidas para dar uma imagem mais clara dos próprios objetos. Embora cada uma dessas ilustrações tenha sido selecionada com um tema específico em mente, elas geralmente contêm elementos que ilustram aspectos abordados em outras entradas. Portanto, cada ilustração foi numerada em sequência e os números de qualquer uma que sejam relevantes estão impressos nas margens do texto. As representações visuais de alguns dos seres sobrenaturais e os principais símbolos dos deuses na arte são dadas nas ilustrações 33 e 7

Introdução

A antiga Mesopotâmia foi o lar de algumas das primeiras cidades do mundo e o lugar onde a escrita foi inventada. Somente por esses dois grandes desenvolvimentos – sociedade urbana e sociedade letrada – pode ser justamente intitulado o “berço da civilização”, mas em sua literatura, suas filosofias religiosas e não menos em sua arte também pode ser colocado firmemente como o ancestral direto do Mundo ocidental.

Nosso conhecimento da civilização da antiga Mesopotâmia está em constante expansão. Cento e cinquenta anos após as primeiras escavações modernas, o trabalho arqueológico no Oriente Próximo continua inabalável e novas descobertas estão sendo feitas constantemente que acrescentam, remodelam e refinam nossas avaliações de algumas das realizações humanas mais impressionantes da antiguidade. Nos sítios de antigos assentamentos e nos museus do Iraque e de outros países pode-se contemplar e admirar os monumentos, artes, artesanato e utensílios da vida cotidiana dos mesopotâmicos. Graças à maior invenção dos mesopotâmicos - a escrita - e a decifração moderna

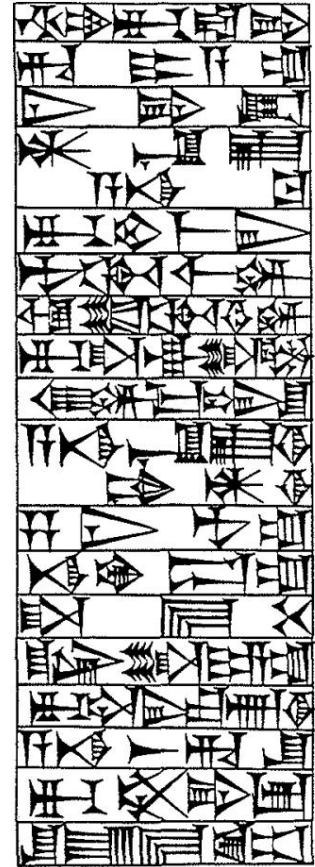


1 Adoradores encaram olhos arregalados para o céu. Estátuas de calcário encontradas com muitas outras enterradas em um santuário de um templo dinástico primitivo em Ešnunna (moderna Tell Asmar). Os globos oculares são de concha incrustada. Ht. de cada estátua 0.34m.

Introdução

2 (*belos*) Um local típico de **montículo (ou tell)** antigo do sul da Mesopotâmia. Uma vista de Eridu.

3 (*direita*) Escrita cuneiforme (em forma de cunha) . Os **nomes e títulos** de Hamurabi, rei da Babilônia no início do segundo milênio aC, do **monumento** de pedra inscrito com suas **Leis**.



mento das línguas em que se expressaram, podemos ler sua literatura, reconstruir sua história e aprender algo de seus pensamentos.

Isso não quer dizer que grandes quantidades de pesquisa ainda não estejam por fazer. Se algumas áreas da história podem ser reconstruídas nos mínimos detalhes, há períodos em que permanecem enormes lacunas em nosso conhecimento. Se inúmeras cópias sobrevivem de um poema, há muitos outros dos quais apenas fragmentos foram recuperados. Se pudermos rastrear o uso e o significado de alguns motivos religiosos ao longo de milhares de anos, restam alguns cujo significado ainda nos escapa completamente. Há uma necessidade constante de arqueólogos habilidosos e pesquisadores acadêmicos para vasculhar a grande riqueza de evidências que vêm à luz. Mas para o leitor em geral, vários relatos confiáveis da civilização mesopotâmica, juntamente com a história de como ela nos foi revelada, estão agora disponíveis (ver páginas Igi-z). Há livros ricamente ilustrados que mostram toda a gama de arte antiga, desde a arquitetura do templo e relevos do palácio até selos cilíndricos e joias de filigrana. E gradualmente, traduções modernas precisas e legíveis dos extensos sumérios e

As literaturas babilônicas estão aparecendo, juntamente com estudos explicativos.

Este livro não tenta emular a amplitude ou os detalhes de tais obras, mas serve como um guia introdutório para aqueles que são tentados a ler pela primeira vez sobre a antiga Mesopotâmia, e especialmente para aqueles que

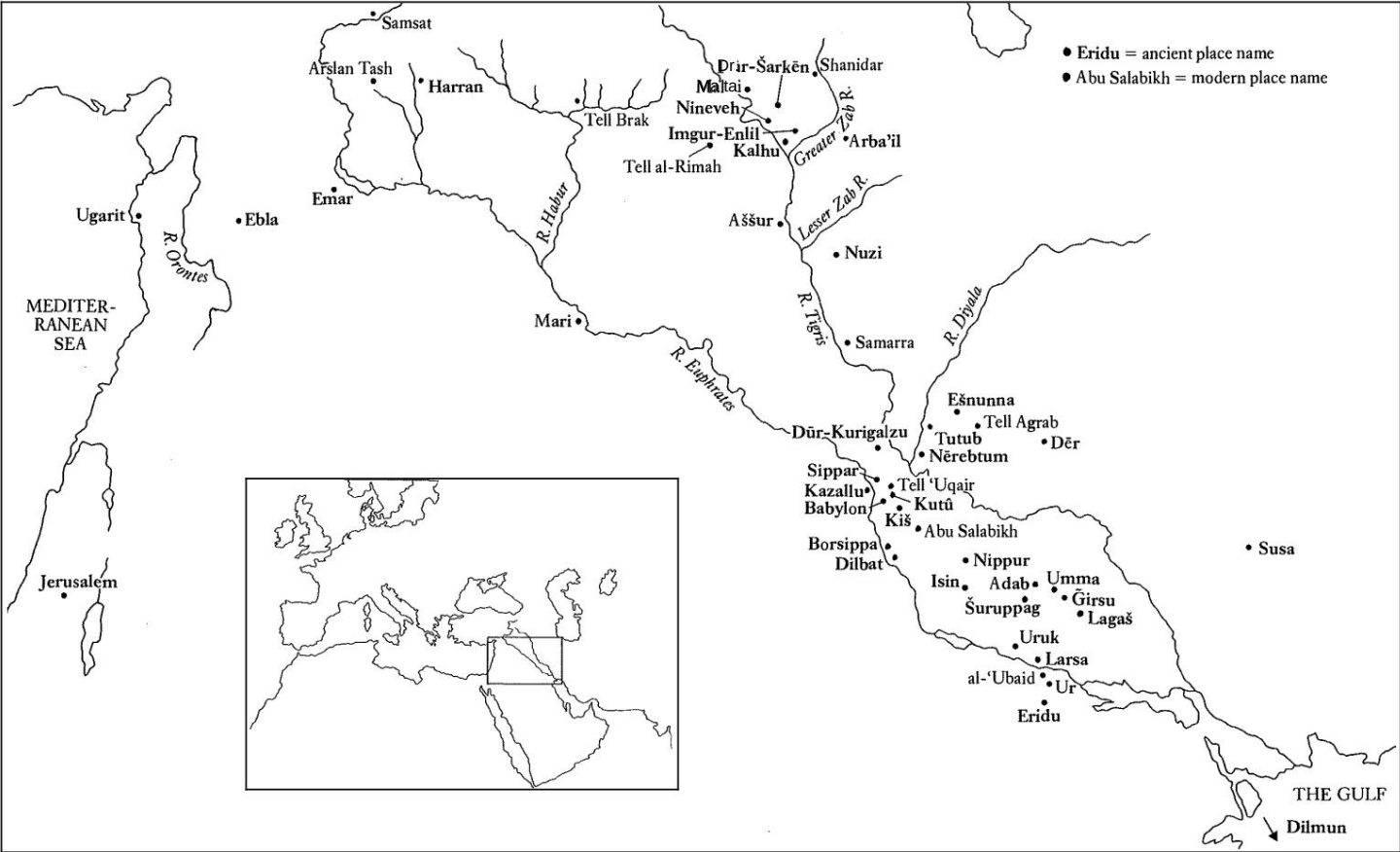
cujo interesse é atraído para os sistemas de crenças dos povos antigos revelados em sua arte e em seus escritos. Não pretende ser um levantamento completo da religião e crenças, e reflete necessariamente os interesses particulares dos autores. Há uma série de ensaios estendidos, que são complementados por entradas mais curtas cobrindo as divindades, motivos e símbolos individuais mais interessantes e uma seleção de outros tópicos. Inevitavelmente, muito foi omitido.

Os usos da escrita cuneiforme na Mesopotâmia garantiram que, além dos documentos administrativos, comerciais e históricos, fosse dada ampla atenção ao registro de assuntos religiosos. Nas sociedades pré-modernas, a religião tinha uma influência muito mais abrangente em todos os aspectos da vida: governo e política, relações sociais, educação e literatura eram todos dominados por ela. Assim, neste contexto, subsumimos sob o termo religião uma ampla gama de idéias e crenças que vão da magia em um extremo à filosofia no outro. Uma parte muito considerável da arte antiga também foi produzida dentro dessa ampla esfera religiosa, ou usando motivos e imagens derivados de tradições religiosas. Os deuses, deusas e demônios, os motivos, símbolos e crenças religiosas dos vários milhares de anos da civilização mesopotâmica são desconcertantemente complexos para o leitor moderno que se encontra no limiar desse mundo. Os autores esperam que este dicionário possa ser usado como um primeiro livro de referência para acompanhá-los em suas viagens para dentro.

P00pl0S VOCÊ pl050S

As culturas da Mesopotâmia cresceram através da interação, choque e fusão de diferentes povos, com seus sistemas sociais separados, crenças religiosas e panteões, línguas e estruturas políticas. Excepcionalmente, a Mesopotâmia foi uma encruzilhada e um caldeirão para grupos de povos muito diferentes ao longo de milhares de anos, desde os períodos pré-históricos até a conquista persa. Além disso, embora a produtividade potencial e a prosperidade a região foi o impulso para a imigração extensa e prolongada, a área não tem unidade geográfica real, nem qualquer capital evidente ou permanente, de modo que está em contraste marcante com civilizações de maior uniformidade, como o Egito. Existem, no entanto, alguns fatores unificadores, como a escrita cuneiforme para a escrita, o panteão dos deuses que por meio do sincretismo e da assimilação era uma tradição em evolução, e as obras de arte altamente conservadoras, especialmente a arte religiosa. Nesses campos, pelo menos, é possível falar de algo exclusivamente 'mesopotâmico'.

O mapa na página 10 mostra o antigo Oriente Próximo. Mesopotâmia - 'a terra entre dois rios' — foi um nome dado primeiramente pelos gregos ao vale fluvial excepcionalmente fértil dos córregos gêmeos Tigre e Eufrates, ambos nascendo nas montanhas da Turquia. O Tigre flui mais rápido e mais fundo, tem mais



4 Locais da antiga Mesopotâmia mencionados no texto.

aluentes e é mais propenso a inundações do que o Eufrates, que segue um curso mais tortuoso até se juntar ao Tigre, no extremo sul do Iraque, e eles fluem juntos como o Shat al-'Arab até o Golfo (cuja costa pode ser ligeiramente mais ao norte nos tempos antigos). De maneira mais geral, o termo Mesopotâmia é usado para abranger toda a extensão da civilização associada a essa região, de modo que o termo inclui efetivamente uma área que se estende além das fronteiras do Iraque moderno até a Síria e partes da Turquia e do Irã.

Em sua maior extensão, a influência da civilização mesopotâmica pode ser sentida tão longe quanto o moderno Irã, Líbano, Jordânia, Israel, Egito, Arábia Saudita, e os Estados do Golfo, Turquia, Chipre e Grécia; havia também conexões comerciais com o Vale do Indo (Paquistão). A Mesopotâmia propriamente dita pode ser dividida em duas regiões, correspondendo a dois outrora grandes impérios e, mais tarde, a duas províncias do Império Persa. A área norte é a Assíria, em homenagem à sua capital original Assur; o sul é a Babilônia, nomeada em homenagem à sua principal cidade Babilônia: a fronteira entre as duas fica um pouco ao norte da moderna Bagdá. A Babilônia anterior era composta de duas regiões: uma área ao sul chamada pelos arqueólogos modernos Sumer (antiga Sumerum) e uma metade ao norte chamada Akkad, e é dessas duas áreas que as principais línguas antigas da Mesopotâmia levam seus nomes: Sumério, um aglutinante, língua ergativa da qual nenhuma língua relacionada é preservada, e acadiano, um membro da família de línguas semíticas (incluindo também árabe, hebraico, aramaico, fenício e ugarítico).

As pessoas que inventaram a escrita na Suméria por volta de 3400 aC quase certamente falavam sumério. Eles não tinham tradições de terem vindo de outro lugar para aquela região e, embora a evidência arqueológica não seja absolutamente conclusiva, não parece haver razão necessariamente para supor que eles não fossem descendentes dos povos pré-históricos anteriores da Suméria.

Embora com o tempo o sumério tenha se espalhado, como língua escrita, até o oeste da Síria, e tenha sido amplamente usado como língua cultural ao longo da história da Mesopotâmia, sua terra natal foi a Suméria, onde provavelmente foi falado como vernáculo até cerca de 200 aC. Nenhuma das outras línguas relacionadas ao sumério foi escrita e, portanto, permanecem desconhecidas para nós.

Os sumérios, então, foram os criadores do início da alta civilização de sul da Mesopotâmia de pouco antes de 3000 aC. À medida que sua língua se extinguiu como idioma cotidiano, eles provavelmente foram absorvidos pelos outros povos da região, que falavam línguas da família semítica. Escribas com nomes semíticos são atestados no norte da Babilônia quase tão cedo quanto a escrita mais antiga que podemos ler, e eles provavelmente falavam o acadiano antigo, a forma registrada mais antiga de uma língua semítica. Acadiano é usado como um termo geral para esta língua, das quais as formas posteriores assíria e babilônica também são dialetos. Outras línguas semíticas primitivas são os amorreus, que conhecemos apenas pelos nomes pessoais (os amorreus eram aparentemente um povo amplamente nômade).

Introdução

peças) e a língua recentemente descoberta de Ebla no oeste da Síria, que parece ter sido muito próximo do acadiano antigo. O acadiano veio à tona pela primeira vez durante o período do reino acadiano (veja abaixo), mas foram os assírios e os babilônios, em suas respectivas áreas, que gradualmente assumiram o controle quando os sumérios morreram no sul.

Um terceiro grupo étnico, os hurritas, foi estabelecido em uma ampla faixa no norte da Mesopotâmia, na maior parte da Síria e no sudeste da Turquia por pelo menos 2000 BC. Esses agricultores falavam uma língua própria, da qual o único parente conhecido é o urariana posterior; até que ponto eles possuíam uma civilização própria definível, em oposição a emprestar sua religião e arte de seus vizinhos, ainda é debatido. O clímax de sua história foi a formação do reino hurrita de Mitani, que

atingiu seu ponto alto por volta de 1400 AC. Mais de um século depois, ainda parece ter havido um número considerável de hurritas na Assíria e no nordeste da Babilônia, mas depois disso eles devem ter sido absorvidos pela população em geral.

Os nomes de muitos povos tribais e nômades são mencionados em todo o História da Mesopotâmia, especialmente os grupos muitas vezes guerreiros que foram atraídos para os vales férteis dos rios do inóspito Zagros montanhas a leste, ou foram empurrados para a Mesopotâmia pela pressão do

5 escribas assírios registrando os eventos da campanha do rei. Um escreve com um estilete em acadiano cuneiforme em uma tábu de barro, o outro escreve em aramaico alfabético, ou talvez faça esboços, em pergaminho. De uma pintura mural monumental na sala de recepção principal do palácio na capital provincial de Kar-Sulmanu asarid (Til Barsip) no Médio Eufrates, reinado do rei Tiglath pileser em 744-727 aC) ou um pouco mais tarde.



outros grupos atrás deles. Tal povo eram os gútios, cuja entrada na cena mesopotâmica coincidiu, se não foi realmente responsável, pelo declínio e queda do reino acadiano. De acordo com algumas fontes, uma série de líderes Gutian governaram o sul da Mesopotâmia até que uma dinastia suméria finalmente conseguiu se reafirmar.

Uma história semelhante pode ser contada sobre os cassitas, um povo que é mencionado pela primeira vez na Síria no século XVIII aC, mas que se mudou gradualmente para a Babilônia e acabou controlando-a. Uma dinastia de reis cassitas governou a Babilônia por meio milênio depois disso. Sabemos muito pouco sobre as origens dos cassitas, e apenas algumas palavras de sua linguagem inclassificável e os nomes de alguns de seus deuses: apesar de sua posição de controle político, eles parecem ter contribuído relativamente pouco para a cultura das terras que governado.

Era inevitável que as culturas estáveis e urbanas da Babilônia e da Assíria fossem infiltradas por elementos nômades que aproveitavam a oportunidade para obter benefícios materiais, seja pacificamente ou saqueando. Há boas evidências de que tanto os primeiros assírios (com seus 'reis que viviam em tendas') quanto os primeiros babilônios eram de origem amorreu. Durante o segundo milênio, uma nova onda de nômades semíticos entrou na história, primeiro como invasores problemáticos, depois como mercenários e elementos gradualmente ativos na população. Estes eram os arameus, que podem ter se desenvolvido originalmente a partir de um clã tribal amorreu em particular. Pouco depois de 100 aC, é provável que sua língua, o aramaico, fosse amplamente usada como vernáculo cotidiano tanto na Assíria quanto na Babilônia, bem como na maior parte da Síria e da Palestina (onde o hebraico também ainda era falado). O Império Neobabilônico fundado em 626 aC também pode ter suas origens em uma confederação tribal de língua aramaica, os caldeus. Dessa forma, houve ao longo da história da Mesopotâmia uma constante interferência na civilização tradicional e estabelecida das grandes cidades antigas por uma variedade de grupos que se deslocavam para a área das fortalezas das montanhas a leste ou das planícies onduladas a noroeste. Essas novas infusões étnicas e culturais foram um fator importante para reviver e preservar a cultura de longa data q

Uma grande potência ao noroeste da Mesopotâmia era o reino dos Hititas, com sua capital em Hattusas, no centro da Turquia. Esse povo, que falava a primeira língua indo-européia registrada, tornou-se muito poderoso em uma época em que a Babilônia era fraca, e um rei hitita foi capaz de atacar a própria Babilônia durante o século XVII aC, embora seu reino nunca tenha feito nenhum progresso sério. com a expansão para a área da Mesopotâmia, e depois de 1200 aC não era mais uma força a ser considerada. Da mesma forma, os reis de Elam, localizados no sudoeste do Irã, a leste da Babilônia, foram capazes de várias vezes fazer incursões no território babilônico, em uma ocasião levando embora a estátua de culto do deus nacional babilônico,

Marduk. Por curtos períodos, os elamitas (que falavam uma língua não relacionada a qualquer outra língua sobrevivente) foram capazes de controlar partes da Babilônia, até mesmo governá-la, e alguma transferência cultural parece ter ocorrido: certos aspectos da magia e religião babilônicas parecem derivar de Elam.

M fl 010 Velhas lendas

Os mitos e lendas da antiga Mesopotâmia formam uma coleção de material excepcionalmente diversificada. Alguns são preservados em sumério e alguns em acadiano, os mais antigos em 500 AC e os mais recentes no século I Be. Como seria de esperar de um campo tão amplo, eles apresentam uma variedade muito considerável, e em muitos casos há várias versões diferentes de uma narrativa, originárias de diferentes localidades ou em diferentes períodos, algumas das quais contradizem diretamente outras versões. Alguns mitos foram criados no período histórico; outros são de antiguidade indeterminada. Sem dúvida, eles foram transmitidos oralmente em muitas formas e em muitas ocasiões: no entanto, a única forma em que sobrevivem é, claro, a forma escrita. É essencial ter em mente que todo mito ou lenda preservado na forma escrita é preservado como parte de uma obra literária (talvez fragmentária) que foi criada em um ambiente histórico específico e que se destinava a servir a um objetivo literário específico. Desta forma, eles podem ser comparados ao uso de mitos gregos por



6 O deus Ninurta ou Adad perseguindo um pássaro-monstro leonino, talvez o Anzii ou Asakku. De um selo cilíndrico do Período Neo-Assírio. Veja doente. H7.

os trágicos gregos, e os mesmos cuidados se aplicam. Não há sistema homogêneo e não faz sentido falar do 'personagem do mito mesopotâmico', exceto em termos mais gerais. A própria distinção entre mito, lenda e história é, naturalmente, em grande parte moderna.

Um problema particular que também deve ser mencionado é a evidente disparidade entre as versões literárias dos mitos que sobrevivem e as versões gráficas de temas míticos usadas de várias maneiras heráldicas e icônicas na arte mesopotâmica. Esta tem sido uma fonte de grande dificuldade na interpretação de obras de arte antigas. Serve para sublinhar a extraordinária riqueza da herança mesopotâmica, pois parece implicar que muitos temas míticos utilizados na arte referem-se a narrativas das quais ainda não foi recuperada versão escrita.

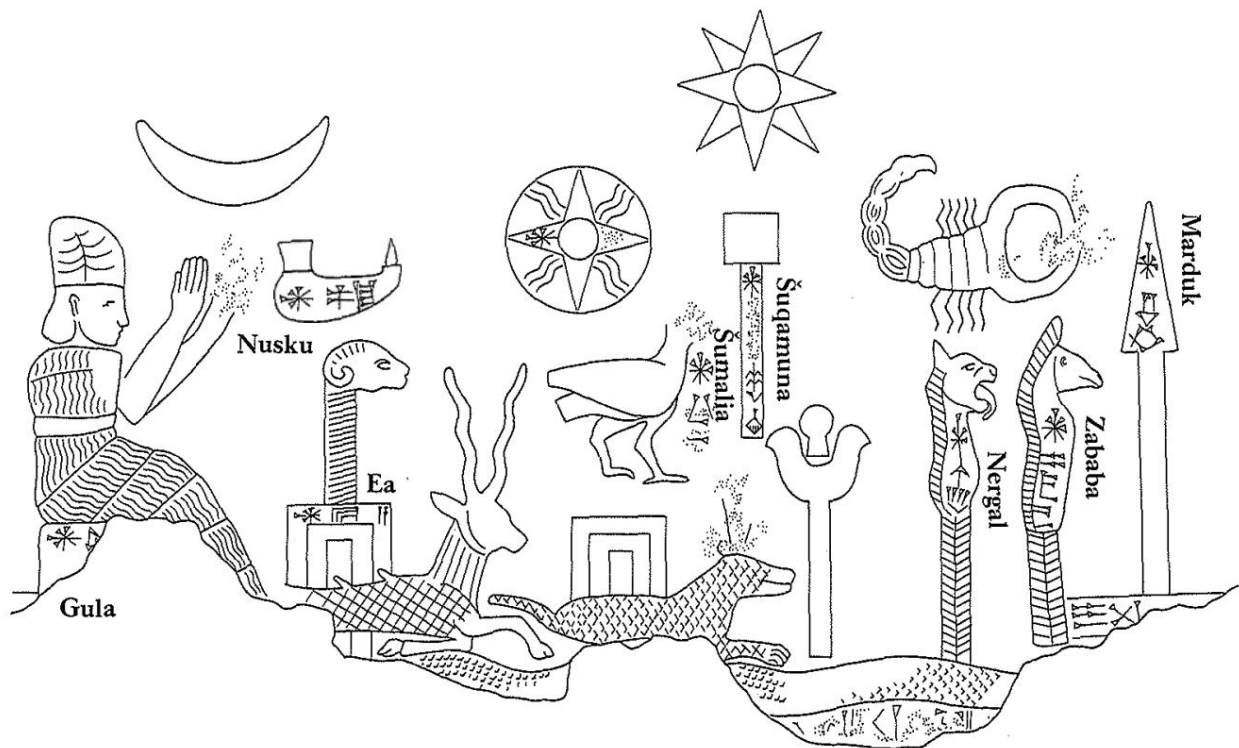
A maioria das obras acadêmicas que incorporam mitos e lendas que foram estudadas e editadas até agora estão disponíveis em traduções para o inglês, mas várias composições sumérias estão disponíveis apenas em edições em língua estrangeira ou em dissertações de doutorado (que podem não estar prontamente disponíveis), ou ainda não foram publicados. Além destes, há muitos que ainda não foram lidos ou estudados nos tempos modernos.

O interesse pela Bíblia tem sido um estímulo importante para a pesquisa moderna sobre o antigo Oriente Próximo em geral. A coleção muito diversificada de prosa e poesia, escrita durante um período considerável de tempo em hebraico, aramaico e grego, que compõe a Bíblia, é o produto de um mundo ao mesmo tempo estranho ao da Mesopotâmia e no qual, no entanto, muitos ecos da sociedade mesopotâmica, crenças e história devem ser encontrados. Isso levanta a complexa questão da existência de várias tradições orais em todo o Oriente Próximo, influenciando umas às outras. A evidência mesopotâmica acontece de ser atestada por escrito em datas muito anteriores, mas isso não precisa levar à conclusão de que foi, portanto, a origem de todos os temas semelhantes que ocorreram mais tarde.

Arte e iconografia

A interpretação de elementos na arte religiosa da antiga Mesopotâmia encontra a dificuldade de que as 'legendas' diretas (que têm sido tão fundamentalmente úteis no estudo da arte egípcia e clássica) são extremamente raras e quase nunca diretas. Os exemplos a seguir podem ajudar a ilustrar esse ponto. Os símbolos dos deuses mostrados nas pedras éodorrú da Babilônia (pedras que registram concessões de terras reais) ocasionalmente têm legendas identificando as divindades simbolizadas. Todos os exemplos conhecidos deles foram saqueados da Babilônia e levados para a cidade elamita de Susa, e os rótulos talvez tenham sido adicionados lá para o benefício dos elamitas. Figuras assírias e babilônicas de seres sobrenaturais são às vezes inscritas com

Introdução



7 Símbolos esculpidos em uma pedra éduw babilônica do século XIII aC, com a inscrição dos nomes das divindades representadas. Encontrado em Susa, no sudoeste do Irã, onde foi levado na antiguidade como prêmio de guerra.

encantamentos que nomeiam a criatura em questão (por exemplo, como Huwawa, Lamaitu ou Pazuzu). No Período Neo-Assírio, figuras de barro de seres benéficos também eram frequentemente inscritas com feitiços mágicos. Estes não nomeiam as criaturas diretamente, mas são nomeados em textos rituais que dão instruções para a fabricação das estatuetas, a escrita a ser colocada em cada tipo e os locais de colocação ou enterro dentro de um edifício. Além disso, em estelas e relevos rochosos erguidos por reis assírios (ou excepcionalmente governadores) para comemorar eventos especiais, às vezes há uma correlação de um para um em número e ordem entre os deuses invocados na inscrição e os símbolos representados. Ainda mais geralmente não é assim. Para os Endures, além disso, os deuses invocados nas maldições do texto principal nunca são aqueles simbolizados na pedra.

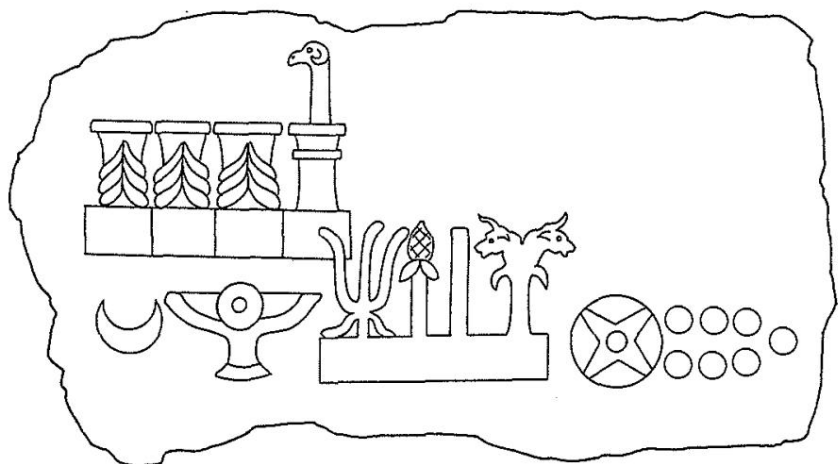
Às vezes, seres sobrenaturais nomeados são descritos em textos de uma forma que torna possível relacioná-los com a arte existente. Mais uma vez, os rituais neo-assírios relativos à colocação de figuras mágicas, por exemplo, referem-se a tipos de criaturas que podem ser facilmente identificadas, embora as figuras dessas criaturas em particular nunca tenham sido inscritas. Um exemplo são os Sábios (*af-kallu*) 'com rostos de pássaros e asas, carregando na mão direita um 'purificador' (*mullilu*) e na esquerda um balde (*banduddu*)', ou outro conjunto de Sábios 'encapuzados nas peles dos peixes'. Da mesma forma, a inscrição em um

8 (*belom*) A imagem do rosto do demônio Huwawa ou Humbaba, formada a partir do padrão de entranhas de animais, usado na adivinhação. Modelo de barro cozido, com a inscrição no verso: 'Se as entranhas parecem o rosto de Huwawa ...' Provavelmente babilônico antigo, de Sippar. Ht. 8º mm.

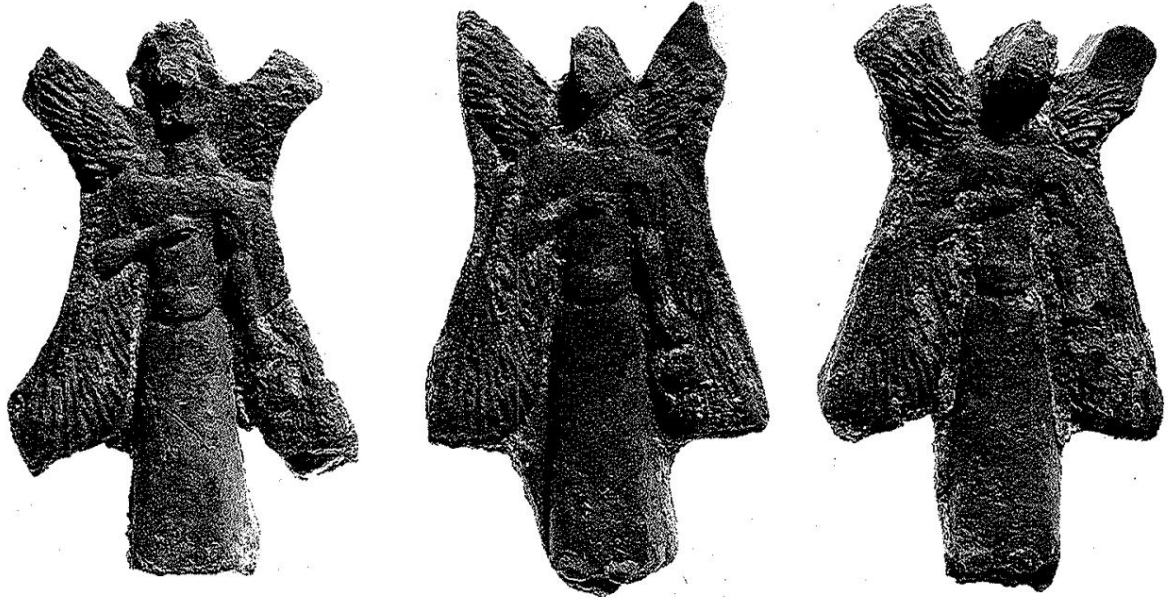


9 (*direitos*) Placa-estatueta de barro seco ao sol. Neo-assírio, provavelmente 7+-século aC, encontrado em uma caixa de tijolos enterrada nas fundações de um edifício em Assur. A peça retrata o deus protetor Lahmu ('Peludo'), inscrito em seus braços: 'Saia, demônio malvado!' e 'Entre, bom demônio!'. Ht. 128mm.

10 Doze símbolos esculpidos nos relevos rupestres assírios em Bavian (Khinnis) por ordem do rei Senaqueribe (reinou de 704 a 681BC). A inscrição que a acompanha invoca doze divindades em ordem correspondente, a saber, Assur, Anu, Enlil, Ea, Sin, Samas, Adad, Marduk, Nabu, Nergal (?), Istar e os Sete.



Introdução



11 (*above*) Neo-assírio
figuras-placas do chamado demônio-
grifo, representando os Sete Sábios (ap&f/
ñ) disfarçados de pássaros.
Argila seca ao sol. Três de um grupo de
sete estatuetas encontradas juntas em
uma caixa de tijolos enterrada nas
fundações do palácio real do rei Adad-nirari III
(reinou 810-783BC) em Kalhu
(moderna Nimrud). Hts. todos não mm.



12 estatuetas neo-assírias de
a chamada roupa de peixe
figuras, representando os Sete Sábios
(ap&f/ñ) disfarçados de peixe.

Argila seca ao sol. [*esquerda*] Uma de um
grupo de sete estatuetas encontradas
juntas em uma caixa de tijolos enterrada
nas fundações da casa de uma família
sacerdotal em **Aisur**, provavelmente
datando do reinado do rei Sargão II (7^o*—
7^o§ aC). (*à direita*) Uma de um grupo de
seis (provavelmente originalmente sete)
estatuetas encontradas juntas em Nínive e
possivelmente pertencentes ao reinado do
rei Senaqueribe (7^o4-68iBC). Hts. nós. *°7

das pedras #udurru refere-se em termos claros a alguns dos símbolos dos deuses (embora não os esculpidos):

... o assento e a coroa com chifres de Anu, rei do céu; o pássaro ambulante de Enlil, senhor das terras; a cabeça do carneiro e o peixe-cabra, o santuário da grande Ea; ... a foice, a água (e) o largo barco de Sin; o disco radiante do grande juiz Samas; a estrela-símbolo de Istar, a senhora das terras; o feroz touro jovem de Adad, filho de Anu

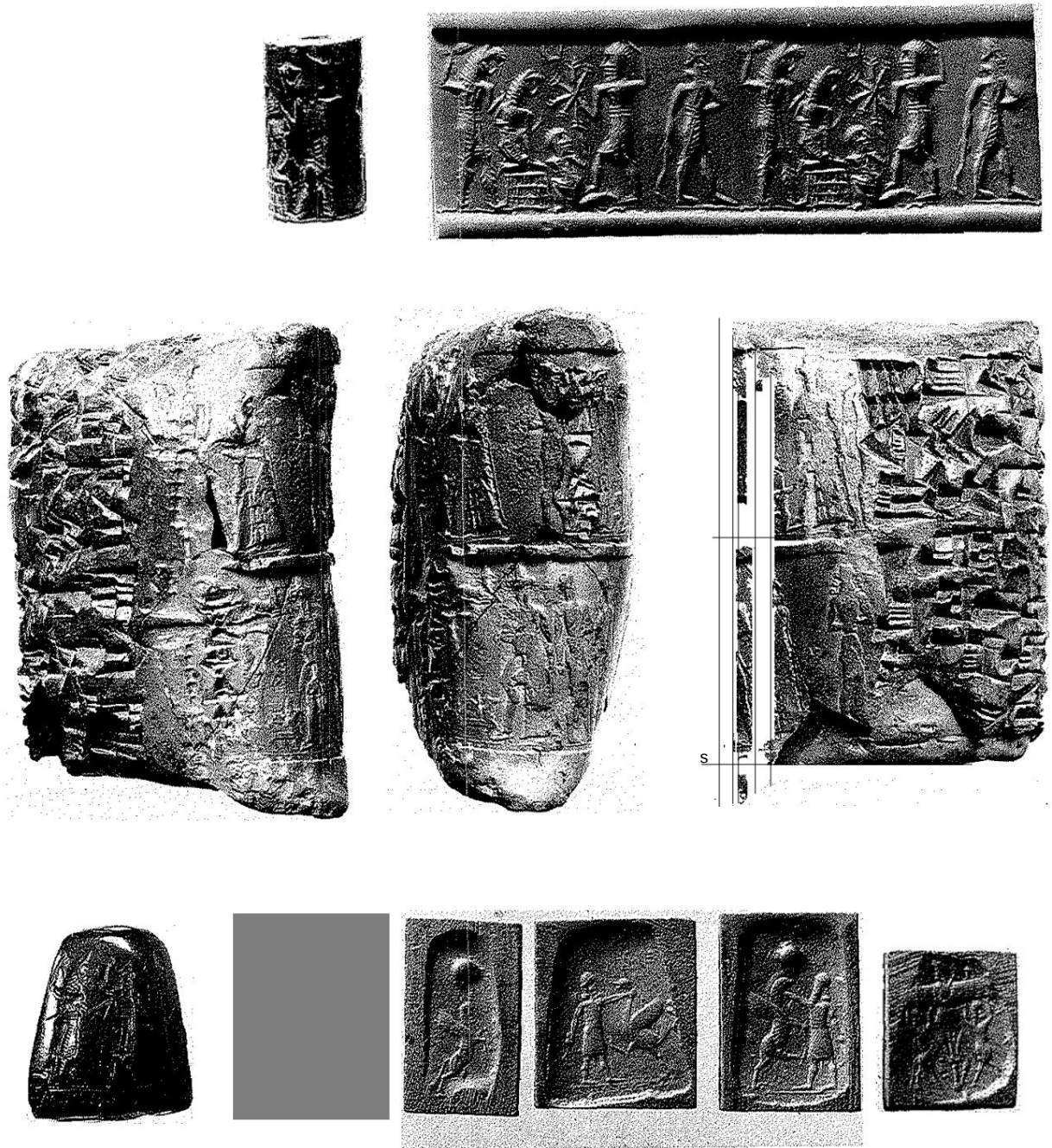
e assim por diante. Por outro lado, descrições escritas de obras de arte e descrições de seres sobrenaturais em obras de literatura podem ser muito excepcionais ou muito literárias ou imprecisas para serem correlacionadas com exemplos de arte.

A arte glíptica (para o antigo Oriente Próximo o termo se refere ao ofício de cortar pequenos selos) fornece os detalhes mais espetaculares da arte religiosa de qualquer período, incluindo a associação de figuras e motivos. Nos selos foram recortados, em miniatura e em reverso (para selagem), frisos que envolvem deuses, cargueiros, símbolos e outros motivos, muitas vezes dispostos heráldica ou de forma que dá a aparência de uma cena mitológica. Os selos são frequentemente inscritos com escrita (geralmente também ao contrário) que pode dar os nomes de divindades particulares (como parte do nome de uma pessoa, como o nome do deus pessoal do dono do selo ou dentro de uma oração de encantamento). Ocasionalmente fica claro que as divindades assim denominadas correspondem às representadas. Mais comumente, porém, não é assim. Alguns estudiosos argumentaram que, embora em um selo individual a divindade mostrada pode não ser a mencionada, no entanto, em qualquer período, haverá uma correlação aproximada nos selos em geral entre as divindades mais frequentemente representadas e aquelas cujos nomes são dados com mais frequência. No entan



13 Projeto de um selo cilíndrico babilônico antigo de Larsa, representando o submundo deus Nergal, segurando sua distinta cimitarra e o duplo estandarte de cabeça de ferro. A inscrição é uma dedicatória a Nergal por Abisarê, talvez o rei de Larsa daquela nome.

Introdução



14 Exemplos de arte glíptica mesopotâmica: (outro) selo cilíndrico de hematita cinza (Ht.21 mm) do Antigo Período Babilônico de Nerebtum (moderno Ishchali), com laminação moderna; (*meio*) tabuleta de barro do Antigo Período Babilônico de Sippar, com impressões dos rolamentos de um selo cilíndrico (de Ht. r.24mm); (*abaixo*) selo cônico de calcedônia azul (Ht.21mm) de data neobabilônica, com impressões modernas (local de descoberta desconhecido).

as identificações até agora sugeridas parecem improváveis por outros motivos. Pode ser que a menção de alguns deuses às vezes fosse uma *alternativa* à sua representação e que certos deuses fossem conhecidos mais por suas personalidades e feitos do que por suas formas pictóricas.

Um método muito usado tentou relacionar cenas em selos, especialmente do Período Acadiano, com a mitologia posterior (supondo que as cenas refletem versões anteriores, talvez transmitidas oralmente, das narrativas escritas posteriores). Embora bastante plausível em si mesma, a aplicação dessa ideia à questão da identificação é problemática porque permitiu correlações muito imprecisas entre arte e literatura. Em reação, alguns sustentaram que não existem correspondências um a um de deuses e criaturas nomeados com elementos na arte e que um repertório de figuras de estoque na arte estava relacionado apenas de maneira muito geral aos registros de deuses, demônios e heróis na literatura. . No entanto, essa visão tem levado a algumas interpretações muito amplas e subjetivas de temas artísticos. Agora, identificações suficientes podem ser feitas a partir de fontes escritas para sugerir que, embora possam ter desenvolvido ou mesmo mudado seus significados de tempos em tempos, as figuras e motivos da arte tentam representar deuses, seres e objetos simbólicos bem conhecidos.

A identificação de deuses e demônios nomeados específicos na arte mesopotâmica naturalmente tem implicações para nossa apreciação das próprias narrativas mitológicas.

A tabela na página zz pretende dar uma ideia da cronologia dos vários desenvolvimentos políticos e movimentos étnicos. A escrita foi inventada no final do período tardio de Uruk, em homenagem à importante cidade de Uruk, no sul da Suméria, onde grande parte da arquitetura monumental daquela época foi escavada. (Uruk é na verdade o nome acadiano posterior para o sumério Unug.) A série subsequente de cidades-estados independentes e às vezes guerreiras da Suméria é agrupada como o Período Dinástico Inicial. Este é o período dos primeiros textos literários e religiosos que podem ser efetivamente lidos (por exemplo, as grandes listas de nomes de mais de 300 deuses e deusas da cidade suméria de Suruppak), de modo que quando o nome ou culto de uma divindade remonta ao início do período dinástico, o que significa, na prática, o início da história escrita. As datas exatas para esses primeiros períodos são difíceis de calcular, mas o Período Dinástico Inicial (que às vezes é dividido em subperíodos para fins arqueológicos) é considerado como terminando por volta de 39 OBC, quando os primeiros grandes reinos começaram. Quatro reinos do sul da Mesopotâmia seguem um ao outro em sucessão, mas o primeiro deles é de nota especial, pois, além da notável extensão das conquistas de seus governantes, foi centrado em uma cidade do norte da Babilônia, onde um

15 CRON OLO GIC ALT ABLE

<i>Dieta</i>	<i>Sul de Nlesapotuut em</i>	<i>Nartlwrit Nlesopotuuia</i>	<i>WarlJ <vinte</i>	
7 oh xc	Culturas pré-históricas		Período pós-glacial (Cultura mesolítica no noroeste da Europa)	
600	Cultura Ubaid (5300—N000)	Cultura do norte de Ubaid		
5000				
não00000	Períodos iniciais e médios de Uruk (N000—Whoo)	cultura Gawra	Culturas megalíticas de W Europa	
<i>Ei</i>	Período tardio de Uruk 05 -3')	Cultura do norte de Uruk tardio		
3000	Período Dinástico Inicial (Suméria cidades-estados) (3i —°39°) Reino acadiano (sargônico) (2S '0-22tO) reis gútios Período Neo-sumério Gudea de Lagas Terceira Dinastia de Ur (zi68—°°5°)	Cultura Ninevite 3	Grande Pirâmide de Quéops início de Stonehenge	
2300		cultura Taya		
muuuuuto		Reinos Isin e Larsa (2073—1819)		
		Antigo Período Babilônico (•95°—•*5i) Antigo Período Assírio (Hamurabi da Babilônia, 188-1806) (A"d' i869—'37)		
<i>i500</i>	Período Babilônico Médio (Kassite) ('3* '*37)	reino de Mitaniari (S - 35) Período Assírio Médio (1380—1000) Império Neo-Assírio (883—612)	conclusão de pedra henge AkhenatenTutankhamon HallstatULa Tene cultura (celta) Primeira Olimpíada 77* Fundação de Roma ^~1Sz"	
500	Império Neobabilônico (6z\$—pp)			
	Império Persa (Aquemênida) tj\$ —33a)		início da cultura maia	
	Alexandre, o Grande J•—3°3) Período 1-Ielenístico (Império Selêucida)			
BC/AD	Império Parta (arsácida) (12Ó BC — 2Z/ AD) Império Sassânida (22 1 d.C.) advento do Islã 636		Muralha da China 214 aC	



16 Pintura mural de uma parede externa da sala do trono do palácio real do rei Zimri-Lim em Mari, início do segundo milênio aC. O rei é recebido pela deusa Istar, enquanto divindades protetoras, animais e híbridos cercam a cena.

A língua semítica era falada. A cidade de Agade, que ainda não foi localizada, deu nome à região de que era capital (Akkad), à sua língua e ao seu reino. O período também é conhecido como período Sargônico, depois de Sargão (uma forma bíblica do nome do fundador do reino, Sarrum-kin). Foi o colapso deste reino que os Gutians aproveitaram, e um período Gutian de duração incerta marca seu controle de pelo menos partes da Suméria e Akkad nesta data (embora a cidade-estado suméria de Lagai pareça ter permanecido independente) . o

grandes reinos sumérios da Terceira Dinastia de Ur (uma cidade no sul da Suméria) e depois de Isin e Larsa (parcialmente contemporâneos entre si) marcam o apogeu da cultura suméria, ainda que a estrela de um quinto reino, centrado em uma ainda insignificante cidade de Akkad chamada Babilônia, estava subindo. Os reis deste Antigo Período Babilônico (ou Primeira Dinastia da Babilônia), incluindo Hamurabi (reinou de 1848 a 1806 aC de acordo com a cronologia agora preferida), às vezes faziam seus pronunciamentos oficiais bilíngües em acadiano e sumério, mas como língua e cultura vivas. Sumério era

Introdução

agora obsoleto. No norte da Mesopotâmia, a cidade de Assur permaneceu uma cidade-estado menor em uma área em grande parte hurrita até o século XIV aC, com uma brilhante e breve exceção nos reinados de Samsi-Adad I (186g—1837Bc) e seu filho quando um reino 'Velho Assírio' de enormes proporções de repente surgiu, varreu a Síria e foi então perdido. O colapso do antigo reino babilônico no sul foi acelerado pela chegada dos cassitas, e seu longo domínio sobre a Babilônia a partir de sua capital Diir-Kurigalzu é chamado de Período Babilônico Médio, acompanhado por um Período Assírio Médio no norte da Mesopotâmia. A data 1000 aC é então convencionalmente tomada como marcando o início dos Períodos Neo-Assírio e Neo-Babilônico, embora os grandes dias dos mais famosos reis assírios, governando em sucessivas capitais, Assur, Kalhu (moderna Nimrud), Dūr-ṣarḫen (moderna Khorsabad) e Ninua (Nineveh) - reis como Sargão II, Senaqueribe, Esarhaddon e Assurbanipal - chegaram ao fim com a queda de Nínive em 605 aC, no momento em que o Império Neobabilônico, fundado em 626 aC, mal havia começado. A dinastia neobabilônica - cujo território atingiu sua maior extensão sob Nabucodonosor II (reinou 605-562 aC) - governou até 539 aC. Essa data crucial na história da Mesopotâmia, a captura da Babilônia por Ciro, rei dos medos e persas, marca o primeiro ponto em que toda a Mesopotâmia se tornaria parte de um império governado de fora de suas próprias fronteiras. A era dos "impérios mundiais" havia começado. O Império Persa ou Aquemênida (assim chamado de um ancestral homônimo da família de Ciro) foi varrido em 331 aC por Alexandre, o Grande: o período helenístico que se seguiu é freqüentemente chamado de Selêucida após a dinastia iniciada pelo general de Alexandre, que ganhou o controle da Mesopotâmia, Irã, Síria e metade da Turquia. Seu filho fundou Seleucia-on-the-Tigris em 305 aC. Os partos, um povo iraniano, dominaram efetivamente a Babilônia a partir de 247 aC, e sua dinastia (às vezes chamada de arsácida, novamente depois de um ancestral homônimo) governou a Mesopotâmia até que foram despojados por outra grande dinastia iraniana, os sassânidas, em 224 dC. Os textos mais recentes escritos em acadiano na escrita cuneiforme — relatos de observações astronômicas - são datadas do final do século I d.C., e nessa época é muito improvável que houvesse mais do que um punhado de pessoas - intelectuais altamente educados - que ainda estivessem em contato com a antiga cultura da Mesopotâmia e fossem capazes de compreender suas línguas ou ler sua escrita. O início da era cristã marca uma data conveniente, ainda que aproximada, para a extinção da tradição literária mesopotâmica de três mil anos.



17 Houve uma época em que os sumérios acreditavam que, para os altamente privilegiados, as condições sombrias da vida após a morte poderiam ser aliviadas pela música. Um urso dançarino, acompanhado por músicos animais, é mostrado em um detalhe da caixa de som de uma lira com cabeça de bisão enterrada em uma tumba do 'Cemitério Real' em Ur. Período dinástico inicial.

abzu

Embora às vezes possa chover muito forte no sul da Mesopotâmia, acreditava-se antigamente que nascentes, poços, córregos, rios e lagos extraíam sua água e eram rep1ens de um oceano de água doce que ficava abaixo da terra no *abou* (npsû) ou *engur*. (O mar salgado, por outro lado, cercava a terra.) O *abzu* era o reino particular e

19 casa do sábio deus Enki (Ea), sua esposa Damgalnuna (Damkina) e sua mãe Nammu, e também foi habitada por vários de criaturas subordinadas a ele (veja as criaturas de Enki).



18 Um tanque mps:i da extensão construída para o rei assírio Sennachcrib (reinou em 7 4—68i aC) ao templo do deus Aéiur na cidade de Asiur. Agora no Museu Vorderasiatisches, Bcrlin. Ht. i.i8 m. 3 ••m quadrados.



19 O deus Ea em tuas fontes aquosas recebe outro deus, provavelmente Samas. De um selo cilíndrico do Período Acadiano encontrado em Ur.

Acreditava-se que Enki ocupava o *abou* desde antes da criação da humanidade. De acordo com a Epopéia da Criação Babilônica, Apsû era o nome de uma criatura primordial, o leal de Tiâmat, e quando Ea matou Apsû, ele instalou sua casa no corpo da criatura morta, cujo nome foi doravante transferido para a residência de Ea.

Marduk, como filho de Ea, era chamado de 'filho primogênito do <apsû'. O templo de Enki em Eridu era conhecido como E-abzu, 'templo Abzu'.

O submundo estava localizado ainda mais para baixo, sob o *abou*. Como em algumas tradições era necessário atravessar um rio (o Hubur) para chegar ao submundo, o rio pode às vezes ter sido identificado com o *abou* (ver rio do submundo).

O termo *abzu/apsû* também foi usado para designar 114 um tanque de água benta no pátio do templo.

Adad: veja **Iskur**.

Adapa

De acordo com a lenda babilônica, Adapa era o antigo "sábio" ou "sábio" (upéu/u) de Eridu, a cidade mais antiga da Suméria (ver Sete Sábios). Sua sabedoria e posição foram concedidas a ele pelo deus Ea (Enki). Tendo 'quebrado as asas' do vento sul, Adapa foi convocado para punição pelo deus supremo Ann (An). Ea disse a Adapa que ele

ofereceria o pão e a água da morte.

Enquanto isso, porém, os dois porteiros do céu, Dumuzi e Giszida (Ningiszida), intervieram com Ann na cama de Adapa, causando uma mudança de opinião. Em vez disso, Ann ofereceu ao sábio o pão e a água da vida eterna.

Adapa recusou, perdendo assim a chance de imortalidade. A história é muitas vezes considerada como um mito explicativo da mortalidade do homem.

Veja comida e bebida dos deuses.

vida após a morte

Os antigos mesopotâmios parecem geralmente ter acreditado que após a morte a maioria dos seres humanos sobrevivia na forma de um espírito ou fantasma que vivia no **submundo** (veja também gidim). Um dos deveres dos vivos era

fazer oferendas funerárias (de comida, bebida e óleo) aos seus familiares falecidos. Um caso especial é fornecido por extensos registros de Girsu do início do período dinástico de oferendas feitas diante das estátuas de oração de governantes falecidos e membros da família governante: essas estátuas foram, supõe-se, originalmente dedicadas pelos vivos para permanecer em templos e orar constantemente por eles diante dos deuses. Após a morte de seus doadores, as estátuas não puderam ser movidas

e assim passaram a ser os destinatários das oferendas. No entanto, isso não implica adoração ancestral. Se os vivos deixassem de fazer *bispai* (oferendas funerárias), o espírito poderia vagar pelo mundo e voltar para assombrar o mundo superior.

As condições de "vida" no submundo eram consideradas, com poucas exceções, extremamente sombrias. Os mortos sumérios se alimentavam de poeira e restos e viviam na escuridão. Isso está amplamente documentado no poema sumério Gilgames, Enkidu and the Nether World' (intimamente paralelo por parte da décima segunda tábuas da versão babilônica padrão dos jogos Épico de Gil), onde **Gilgames** pergunta ao fantasma *tgidim* de Enkidu sobre o submundo. Apenas os filhos ainda nascidos e os que morreram 'antes do tempo' são considerados, sem dúvida como um consolo para os pais, jogando em uma 'mesa de ouro e prata' e festejando. Caso contrário, aqueles com a maioria dos filhos vivos estão em melhor situação, pois têm a melhor chance de receber oferendas funerárias. A natureza desses bens funerários, recuperados das escavações, sugere que os mortos poderiam realizar pelo menos algumas das atividades desta vida no além. Aqueles que morreram e não receberam um enterro adequado estavam em um estado lastimável; o pior de tudo foi o homem que morreu num incêndio, que não tinha nem um corpo para ser enterrado. — Seu espírito não está no submundo. Sua fumaça subiu para o céu. Outro poema sumério, "A Morte de Gilgames", sugere que era esperado, após a morte, que o falecido apresentasse presentes aos habitantes do submundo. Além disso, há referência em um poema da Terceira Dinastia de Ur a diferentes tratamentos concedidos a indivíduos na vida após a morte, dependendo de sua condição de sepultamento (ver **morte e práticas funerárias**).

A noção de um submundo povoado por terríveis seres demoníacos, que antes sombreavam a imagem medieval do Inferno, parece ter sido uma invenção teológica do primeiro milênio aC. O morto Enkidu encontra tais demônios no Épico de Gilgamei. O relato literário mais claro de tal submundo, no entanto, é um texto que relata a visão infernal de um príncipe assírio (considerado por alguns como o príncipe herdeiro do século VII aC,

rei posterior, Assurbanipal) (ver demônios e **monstros**).

Veja **Dagan**; gala.

cerimônia *akttu* : veja cerimônias de Ano Novo.

alad, aladlammu: veja **touros e leões com cabeça humana**; lama.

álcool

As bebidas alcoólicas provavelmente resultaram de uma descoberta acidental durante o estágio inicial de caçadores-coletores da pré-história humana. Atestados textualmente para a Mesopotâmia em uma data posterior são cerveja e vinho, provavelmente incluindo vinho de tâmaras. Os banquetes representados especialmente nos selos e selos sumérios envolviam, sem dúvida, o consumo de bebidas alcoólicas. Textos médicos frequentemente prescrevem o uso de cerveja e vinho na confecção de poções.

Que comercializava a bebida social, não para fins religiosos ou medicinais, era comum pelo menos no início do segundo milênio aC é atestado pelas leis de Hamurabi 3 da Babilônia que regulam casas públicas.

Não menos que o homem, os deuses eram suscetíveis à bebida (veja comida e bebida dos deuses; leão; Ninmah; Utu). Na Epopeia de Gilgames, o herói **Gilgames**, em busca da imortalidade, conhece a deusa-barmaid **Siduri**. Ela o encoraja a abandonar sua busca e a desfrutar das dádivas da vida, presumivelmente incluindo os prazeres do álcool.

Veja sapo; libação.

alim (Rsari#R): veja bisão; homem-touro.

Allatu: veja **Ereskigal**.

altares

45,95, Um altar é um objeto ereto em pé ou sobre
158 que **sacrifício e oferta** são feitos, de fato ou simbolicamente. Assim, representa uma peça central do culto ritual. Os rituais pré-históricos ao ar livre na Mesopotâmia provavelmente empregavam uma rocha natural ou um monte de seixos ou terra, mas com o desenvolvimento de templos e santuários, os altares mais óbvios eram feitos de barro, pedra ou tijolo. Um pequeno santuário do final do quinto milênio aC em **Eridu** já continha um altar colocado em um nicho em frente à porta, junto com uma mesa de oferendas. Esta colocação axial do altar permaneceu uma característica constante, exceto quando seu deslocamento para um lado foi necessário pela disposição do 'portal' dos 'templos altos' (ver templos **e arquitetura** do templo). Normalmente o altar seria colocado, para oferendas, diante da imagem do deus (ver **estátuas de culto**). Nos templos assírios, o altar é ocasionalmente encontrado posicionado em frente à estátua do rei; nesses casos, o rei, que não era divino, deveria ser visto como um adorador diante do altar e não como um adorador.

Os altares podem ser relativamente simples ou podem ser decorados de forma mais elaborada. Muitas vezes eles foram elaborados em um estilo arquitetônico, como se representassem

ressentindo-se de uma miniatura do próprio templo. Outras vezes, cenas de adoração ou imagens de figuras híbridas protetoras (**demônios e monstros**) eram retratadas nas laterais. Raramente esses desenhos religiosos podem ser acompanhados por cenas aparentemente seculares.

No período assírio médio, figuras de chumbo do templo de **litar (Inana)** em Asur mostram cenas de relações sexuais ocorrendo em cima do que parece ser um altar (ver fertilidade; pros **tituição e sexo ritual**). 124

Pela maneira como alguns dos símbolos dos deuses são representados nos **kudurrus** e estelas e pelos desenhos em selos (especialmente do período neobabilônico) mostrando uma adoração por diante de um altar, parece que emblemas, como o disco solar, **boné com chifres, pá (símbolo), símbolo 'ômega'** ou cunha, pode ser colocado no altar para receber adoração, ou que o próprio altar pode ser colocado sobre ou ao lado de uma estátua de animal de uma divindade (veja **bestas dos deuses**) . Às vezes, a própria estátua do animal de um deus parece ter servido de altar, com um símbolo colocado nas costas do animal. 20 73,74 80, 158

Anna-uumgal-ana: ver Dumuzi.

20 O altar do rei Tukulfi-Ninurta I da Assíria (•3+ século aC) do templo da deusa litar na cidade de Assur, mostrando o rei se aproximando, depois ajoelhado em adoração, diante de um altar semelhante sustentando o símbolo de um deus (aparentemente uma tabuinha de escrita gigante). O altar é dedicado ao deus Nusku.



amuletos

amuletos

Um amuleto ou talismã é um objeto - uma substância natural ou artefato - que se acredita possuir poderes mágicos de proteção, trazer boa sorte ou evitar o mal (ou ambos). Amuletos são carregados na pessoa ou colocados no local do efeito mágico desejado. Geralmente acredita-se que derivam seu poder de uma magia simpática resultante de suas conexões com a natureza, de associações religiosas

ou da época propícia, ou dos rituais envolvidos em sua criação.

Embora as línguas suméria e acadiana pareçam não possuir uma palavra para 'amuleto', é claro que vários objetos foram usados como amuletos, por

14 exemplo, selos. Objetos com uma finalidade aparentemente amulética têm sido frequentemente encontrados em sepulturas (ver morte e
21 práticas).

Os reis neo-assírios usavam um colar com pequenos amuletos de metal representando símbolos dos deuses. No mesmo período, uma pequena pedra ou cabeça de metal do deus Pazuzu seria usada no pescoço de uma mulher em trabalho de parto como proteção para seu filho de Lamastu.

Em certos casos, amuletos (incluindo selos) parecem ter servido como extensões da personalidade de um indivíduo, como substitutos virtuais da pessoa.

Seeeye e olho-ídolos; magia e feitiçaria.

Amurru: veja Martu.

o (em)

An é a palavra suméria para 'céu', e é o nome do deus do céu que também é o principal motor da criação e o distante e supremo líder dos deuses. Ele é considerado um descendente do deus Uras, com quem mais tarde foi até identificado; ou então como filho dos primordiais **Ansar** e **Kisar**. Ele é o pai de todos os deuses. Sua esposa é a deusa da terra Uras;

em uma tradição posterior, ele é casado com Ki.

Como babilônico An ele tem uma esposa Antu. É An que, na tradição suméria, assumiu o céu quando foi separado da terra (li), criando o universo como o conhecemos.

Na teoria dos três sobrepostos

o

céus, An ocupa o céu mais alto.

O 'caminho de Anu' é a faixa vertical do horizonte leste, entre os 'caminhos' de **Enlil** e Ea (**Enki**), que ficam ao norte e ao sul, respectivamente.

Embora em quase todos os períodos uma das mais importantes divindades da Mesopotâmia, a natureza de An era mal definida e, como raramente (ou nunca) representado na arte, sua iconografia e atributos específicos são obscuros. Ele às vezes foi pensado para ser representado entre os deuses no relevo rochoso neo-assírio em Malatya, mas isso é incerto. No Kassite 31 e na arte Neo-Assíria, pelo menos, o símbolo de An é um boné de 80 chifres.

Veja Asag; **cosmologia**; Casamento Sagrado; zodíaco.

animais, sagrados: veja bestas dos deuses.

sacrifício de animais

O sacrifício é um rito religioso pelo qual um objeto, animal ou pessoa é oferecido a uma divindade na tentativa de estabelecer, manter ou restaurar uma relação satisfatória do indivíduo, grupo de indivíduos ou da comunidade em geral com esse deus. Em muitas culturas, incluindo a antiga Mesopotâmia, comumente assumiu a forma de abate ritual e oferenda de vida animal.

Na Mesopotâmia era dever do homem e a razão de sua criação cuidar das necessidades materiais dos deuses, o que incluía o fornecimento de alimentos (ver comida e bebida dos deuses). O sacrifício de animais, portanto, era considerado o meio literal de satisfazer os apetites dos deuses. Os alimentos eram preparados nas cozinhas do templo e oferecidos à estátua de culto do deus. Na prática, a carne das oferendas de animais provavelmente permaneceu ou se tornou propriedade do templo, e foi usada para alimentar o clero e seus retentores. A ovelha parece ter sido o animal primário de tal sacrifício, embora

cabras e gado também foram sacrificados. Escavações de salas em templos pré-históricos e antigos, no entanto, às vezes descobriram enormes quantidades de ossos de peixe, que se acredita serem ser depósitos de sacrifício.



21 (acima) Um colar de ouro com amuletos na forma de deusas Nome e símbolos divinos como um crescente, símbolo de raio e disco solar. Babilônia r.19-18 séculos xc, encontrada em Dilbat.

43 0mm. (à direita) Detalhe da estela de pedra do rei assírio Assurnasirpal ii (reinou

3' sp Bc), encontrado em seu palácio real em Kalhu (moderno Nimrud). O rei, apontando para os símbolos de seus deuses, usa um colar com símbolos pendentes semelhantes aos amuletos.



anim01 Sa grátis

22 Rei Assurbanipal da Assíria (reinou 668—f •7Bc) despacha pessoalmente um leão. Detalhe de um relevo de parede monumental em pedra esculpida do palácio real do rei em Nínive.



23 Um adorador ou sacerdote sumério com cabrito sacrificial. Período dinástico inicial. De uma incrustação de conchas encontrada no templo da deusa Ninhursag em Mari.

Uma forma bastante diferente de sacrifício de animais é atestada pelos animais comumente encontrados em todos os períodos nos enterros da Mesopotâmia e do Oriente Próximo (ver morte e práticas funerárias). Na maior parte, estes provavelmente representavam comida para o falecido. Nos enterros sumérios, no entanto, equídeos e bois, às vezes atrelados a carroças, devem ter feito parte do grande cerimonial do funeral. Possivelmente, seu objetivo também era 83,84 continuar suas tarefas como animais de trabalho a serviço dos falecidos além-túmulo.

O sacrifício de um bode (chamado de 'substituto do homem') era usado em alguns rituais para desviar doenças ou mal presságio de pessoas individuais. No entanto, o sacrifício de uma ovelha durante as cerimônias de Ano Novo na Babilônia não está, como foi sugerido, relacionado com a ideia do bode expiatório, um animal sacrificado ou morto para levar os pecados de todo o povo (por exemplo, Levítico 16: 8, io, zi), um conceito estranho ao pensamento mesopotâmico.

Há evidências ocasionais de sacrifícios de animais em conexão com os ritos de construção. Em escavações em Kalhu (moderna Nimrud), por exemplo, um animal, talvez uma gazela, foi descoberto enterrado sob o piso de um palácio real.

prédio. Em Ur, os ossos de pequenos pássaros eram ocasionalmente encontrados junto com estatuetas em caixas de barro colocadas nas fundações de um edifício neo-assírio.

Pelo menos no período neo-assírio, o 22 a caça real parece ter sido, em alguns aspectos, uma forma de sacrifício animal, uma vez que o rei Assurbanipal (reinou em 668-c.627Bc) é mostrado em um de seus relevos palacianos ao lado dos leões mortos e servindo uma libação. Exceto por Nessas cenas de caça de animais moribundos, a representação na arte mesopotâmica de animais sacrificados em todos os seus detalhes sangrentos (tão comumente mostrados em obras clássicas) é extremamente rara.

Às vezes, a queima ritual era um elemento no sacrifício de animais, e as oblações eram transmitidas aos deuses por um dos deuses do fogo Gibil ou Nusku.

Veja peles de animais; touro e 'portão alado', adivinhação; **estatuetas**; sacrifício humano; purificação; sacrifício e oferta.

peles de animais

Um depósito interessante foi descoberto em escavações no local de Zawi Chemi Shanidar, no norte da

Mesopotâmia, um pequeno assentamento que data do final do décimo ou início do nono milênio aC. Em uma pilha do lado de fora de uma estrutura de pedra havia pelo menos quinze crânios de cabras e os ossos articulados das asas de pelo menos dezessete enormes pássaros predadores, abutres, águias e uma abetarda. Marcas de facas nos ossos das aves indicavam que haviam sido cuidadosamente cortadas das aves. Os arqueólogos interpretaram essas asas como parte de trajes rituais. Acreditava-se que os crânios de cabra faziam parte da parafernália do ritual.

No épico babilônico, **Gilgames**, de luto por Enkidu, percorre o deserto vestido com pele de leão.

Alguma arte neo-assíria parece retratar figuras humanas vestidas com peles de animais. A figura em pele de leão em um relevo do palácio do rei

24 Figuras vestidas com peles de leões, talvez imitando o deus La-tarak, esculpidas em um monumental relevo de pedra do

sala do trono do palácio real do rei assírio

Assurnasirpal II (reinou 883-859 aC) em Kalhu (moderno Nimrud).



Tiglath-Pileser III (reinou em 70W°7 aC) pode estar vestido à imitação do deus La tarāk, mas não parece muito provável, dada a sua aparência e contexto (numa linha de

figuras, talvez **sacerdotes**) que este poderia ser o próprio deus. Um par de tais figuras, aparentemente homens vestidos, é visto anteriormente em um relevo

24 do rei Assurnasirpal II (reinou em 883—

849 aC). Da mesma forma, enquanto figuras da

65.108, figura vestida de peixe podem representar os Sete

151 **Sábios**, certos contextos em que vemos tais figuras, por exemplo, ao lado da cama de um homem doente, podem sugerem que às vezes podem ser figuras humanas vestidas como os antigos sábios. Neste caso, no entanto, parece improvável que o traje ritual consistisse na pele cheia de um peixe real, estendendo-se da cabeça do homem até a cintura, parte superior da perna ou mesmo até o chão, e foi sugerido que os 104 trajes de pano eram criados em imitação precisa de um peixe vivo.

unção

O costume simbólico da unção tem sua origem no hábito de esfregar o corpo com óleo de boa qualidade (geralmente óleo de gergelim) para fins médicos ou cosméticos. O óleo também pode ser simbolicamente derramado sobre a cabeça, por exemplo, de uma noiva, de pessoas envolvidas em transações de propriedade, ou na alforria de um escravo. **Sacerdotes** 'ungidos' (pasisú) eram uma classe particular do clero.

Uma extensão desse costume, desde o Antigo Período Babilônico, era o dever de ungir a inscrição ou monumento em pedra de um rei passado se fosse exposto durante a construção, claramente um substituto para ungir o próprio governante.

Na **magia, feitiçaria** e medicina (ver **doenças e medicina**) eram frequentemente usados unguentos de todos os tipos, preparados tanto com ingredientes simbólicos (e para nós revoltantes) quanto com ervas e simples genuinamente curativos.

Ansar e Kisar

No mito mesopotâmico, Anšar e Kišar eram um par de primordiais, respectivamente masculino e feminino, e talvez representando o céu.

(An) e terra (Ki). De acordo com a Epopeia da Criação da Babilônia, eles eram o segundo par (depois de **Lahmu** e Lahamu) de descendência de Apsû (abzu) e **Tiāmat**. (Uma interpretação alternativa da passagem os torna filhos de Lahmu e Lahamu.) Anšar e Kišar, por sua vez, geraram Anu (An), o deus supremo do céu.

Este **Ashur**.

antropomorfismo: veja **deuses e deusas**.

Antu: ver An.

Anu: veja An.

Anuna (Anunnakku)

O Anuna (Anunnakkū), que possivelmente significa 'descendência principesca', é usado em textos anteriores, especialmente sumérios, como uma palavra geral para os **deuses**, em particular os deuses primitivos que nasceram primeiro e não foram diferenciados com nomes individuais. Eles são colocados a trabalhar para ajudar a construir o templo em ĩrsu em um hino sumério, e estão ligados às divindades lama be. Há cinquenta Anuna de **Eridu**. O deus do céu Anu (An) é descrito como rei dos Anun nakkū. No Épico da Criação, a multidão de deuses é chamada de 'Anunnakkū do céu e da terra'.

Possivelmente seguindo o uso desde os tempos da Babilônia Média do nome **Igigñ** para se referir especialmente aos deuses do céu, o termo Anunnakkū passou a ser usado mais para os deuses da terra (Ki) e do submundo. Marduk e Damkina (**Damgalnuna**), Nergal e Madānu — associados ao submundo — são considerados poderosos entre eles. Existem 600 Anunnakkū do submundo, mas apenas 300 do céu, de acordo com um texto. Isso implica o desenvolvimento gradual de uma imagem detalhada do submundo.

É isso

Anunitu (anteriormente Annunitum) era uma deusa babilônica especialmente associada ao parto. Annunitum e Ulmašitum eram dois aspectos de **Inana** adorados em Agade. Annurītum foi

também adorado em Sippar. Mais tarde, como o nome de uma constelação, Anunitu se referia à parte nordeste de Peixes.

Veja zodíaco.

Anunnakkû: veja Anuna.

Anzû: veja Imdugud.

aphallû: veja Adapa; Sete Sábios.

figuras apotropaicas: ver ritos de construção e jazidas; demônios e monstros; magia e feitiçaria.

apSOSû: veja lama.

apstl: veja abzu.

deuses árabes

Sabe-se que vários reinos árabes existiram na Península Arábica pelo menos desde o primeiro milênio aC. O nome genérico 'árabes' e um reino chamado 'Aribi' aparecem nas inscrições dos reis assírios.

Pouco se sabe sobre a religião e o panteão da região antes da chegada do Islã no século VII d.C. No norte da Arábia, a principal divindade parece ter sido conhecida como El ou Ilah, que significa 'Deus'. Uma série de divindades astrais e locais também são conhecidas. Na cidade árabe de Palmira, no século III d.C., uma tríade de deuses é atestada, encabeçada por Bel (originalmente Bol, provavelmente equivalente a Baa1 'Senhor') ou Belshamin ('Senhor dos céus'), juntamente com um divindade solar Yarhibol ou Malakbel e uma divindade lunar Aglibol.

Nos reinos do sul da Arábia, o culto parece ter se centrado em torno de uma tríade de divindades astrais.

O mais importante era o deus da lua, que geralmente também era o protetor local de cada cidade individual e, portanto, era referido sob uma variedade de nomes, incluindo o do deus babilônico Sin (Nanna-Suen). Em seguida foi o deus 'Athtar, relacionado com a deusa mesopotâmica Istar (Inana), o planeta Vênus. Em terceiro lugar estava o deus do sol, geralmente conhecido como Shams, claramente relacionado ao nome babilônico

Samaé (Pagamento). O restante do sul Os deuses árabes conhecidos por nós são numerosos e parecem ter tido funções mais específicas, que às vezes lhes deram seus nomes.

Nos séculos VI e V aC houve uma centro de culto do deus da lua em Tayma, no noroeste da Arábia. O rei babilônico Nabonidus (reinou em 556-539 Jg AC), um devoto de Sin, passou cerca de doze anos de seu reinado longe da Babilônia (ver Nanna-Suen).

No século V aC, o historiador grego Heródoto menciona como deuses dos árabes Orotalt e Alilat ('A Deusa'). No Alcorão islâmico, al-Lat junto com al-'Uzza e Manat são mencionados como filhas de Allah. Eles também são atestados como nomes divinos em inscrições anteriores do norte da Arábia.

Houve também empréstimos diretos da Mesopotâmia e da Síria. O panteão de Palmira incluía Nergal (assimilado ao grego Herakles), Nabû ou Nebo (assimilado a Apolo), a deusa síria Atargatis, e possivelmente Astarte, que é litar (**Inana**), e Beltis (Bêlet-ili).

arali: veja o submundo.

alTOW

Uma seta vertical é retratada em Kassite **kudurrus** como um símbolo da estrela Sirius (conhecida em sumério e acadiano como 'A Flecha').

25 Uma flecha. Detalhe da escultura em um *hudurru babilônico*.



Aruru: veja deusas- **mãe** e deusas **do nascimento** .

Asag (Asakku)

No poema sumério *Lugale*, o Asag é um demônio monstruoso que é derrotado pelo deus NinurtaWningirsu (em outra versão por Adad (**Iskur**)). O Asag era terrivelmente repulsivo na aparência e seu poder causou

Asarluhi

peixe para ferver vivo nos rios. Ele nasceu do acasalamento de An e Ki, e o próprio Asag acasalou com os kur (montanhas) para produzir descendentes. Ele foi acompanhado por um exército de aliados de pedra (as pedras das montanhas). Em um nível, a derrota de Ninurta nesse mito do Asag e das pedras expressa a inquietação sentida pelos habitantes da planície mesopotâmica em relação aos habitantes das montanhas Zagros.

A derrota de Asag por Ninurta pode ser retratada em relevo nas grandes lajes erguidas pelo

117 século IX aC rei assírio Assurnasirpal II em ambos os lados da entrada principal do templo de Ninurta em Kalhu (moderna Nimrud).

Aqui um deus carregando raios ataca um leão-dragão. Uma cena relacionada é encontrada nos

selos assírios do Neo 6.

Na teoria mágica o *asag/asahhu* é um demônio que ataca e mata seres humanos, especialmente por meio de febres na cabeça, e que é mencionado em enumerações poéticas de doenças.

Em outra tradição, os Sete (ou Oito) *Asahhu* são um grupo específico de demônios, descendentes de Anu (An), que se diz terem sido derrotados por Ninurta, em uma clara reminiscência do poema sumério.

Asarluhi

Originalmente o deus de Kuara, uma vila perto de Eridu, Asarluhi passou a ser associado a Enki (o deus de Eridu) e ao conhecimento mágico, a reserva especial de Enki. Asarluhi era considerado filho de Enki e Damgalnuna, e quando Marduk também recebeu o título de filho de Ea (o nome acadiano de Enki), era natural que Asarluhi fosse absorvido pela personalidade de Marduk. Um hino do Antigo Período Babilônico aborda Asarluhi como o rio da provação (ver provação do rio), como o filho primogênito de Enki e como Marduk.

Na tradição mágica padrão da Babilônia, Asarluhi é usado como um nome alternativo para Marduk em encantamentos e orações.

assembleia dos deuses

Em vários mitos sumérios e babilônicos, os deuses são retratados discutindo suas

próprios assuntos, ou os da humanidade, em uma assembleia (pele/puémj da qual ANAnu é o líder e que se reuniu no *ué-in-uttinn* no E-kur, o templo de Enlil em Nippur. Em alguns poemas narrativos, os homens também debatem questões de política em uma assembleia de anciãos ou homens adultos. Provavelmente, ambos refletem alguma realidade social na época em que os poemas estavam tomando forma, seja em nível nacional ou de aldeia, mas parece impossível relacionar isso com segurança a qualquer reconstrução teórica do sistema político da Suméria inicial.

Veja sonhos e visões.

astrologia e astronomia

Estritamente falando, astrologia refere-se à observação dos movimentos dos corpos astrais com vistas à adivinhação do futuro, em oposição à astronomia (observação científica desinteressada). A partir do movimento e aparecimento da lua, estrelas e planetas, os babilônios acreditavam que era possível prever eventos futuros no mundo, principalmente nas esferas política e militar. "Os sinais no céu, assim como os da terra, nos dão sinais": a visão babilônica era que os portentos davam indicações — pistas — sobre as intenções dos deuses. Em contraste, a astrologia helenística (e moderna) vê os próprios planetas como exercendo influências sobre os destinos humanos. Foi somente a partir do século V aC que os astrólogos babilônicos começaram a fazer horóscopos para prever a sorte de indivíduos comuns. No entanto, embora muitos textos astronômicos antigos sejam expressos de uma forma que permita sua aplicação astrológica (por exemplo, eles incluem associações de divindades com as constelações quando apropriado), os fatos e procedimentos básicos são de interesse astronômico ou cronológico, e há algumas evidências de que a principal razão para o desenvolvimento da astronomia foi o desejo de poder controlar o calendário, em vez de interpretar os eventos celestes astrologicamente. Embora algumas divindades tenham conexões com estrelas ou planetas, muitas não, e a ideia de que a religião mesopotâmica

Observação babilônica dos céus noturnos

Podem ser documentados desde pelo menos 750 aC em registros diários (dos quais apenas uma pequena parte sobreviveu), e por volta de 400 aC atingiram um nível notavelmente preciso, dada a **cosmologia** pré-galileana com a qual trabalhavam. Os eclipses lunares podiam ser previstos com considerável precisão. O cometa de Halley foi observado e registrado em 164 aC e novamente em 87 aC. Os **zigurates** (torres dos templos) podem ter sido usados nos períodos posteriores como plataformas de observação adequadas, embora essa não fosse a sua função original. Babilônia e Uruk foram importantes centros de astronomia durante o quarto e o primeiro séculos aC.

Na astronomia babilônica, o horizonte oriental era dividido em três faixas verticais, os "caminhos" de **Emil**, Anu (An) e Ea (Enki), que eram usados para localizar a posição das dezoito constelações zodiacais reconhecidas por volta de 100 aC. Mais tarde, essas dezoito constelações foram atribuídas individualmente ou em pares aos doze meses, prenunciando o zodíaco posterior. Cinco planetas foram reconhecidos: Mercúrio (chamado 'Salto'), Vênus, Marte, Júpiter (chamado 'o Ferry') e Saturno (chamado 'Con

constante'). Muitos dos nomes das constelações eram os mesmos ou semelhantes àqueles transmitidos ao mundo moderno pelo astrônomo grego Ptolomeu (c. 15 dC).

Asimbabbar: veja Nanna-Suen.

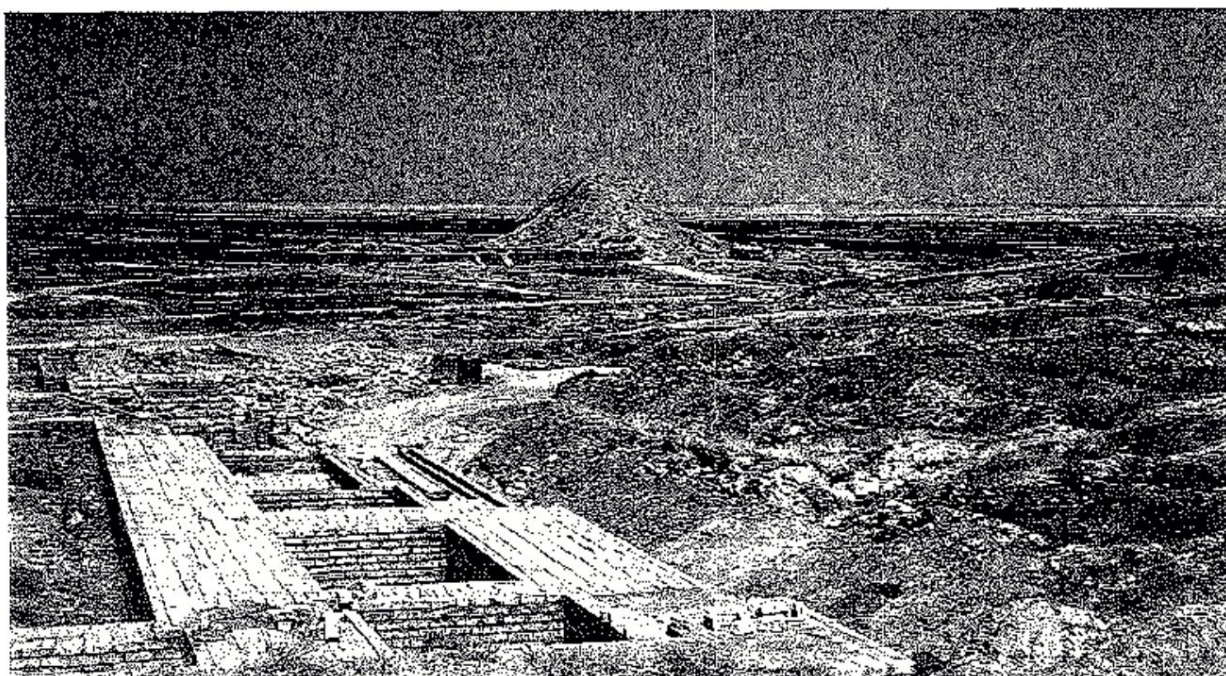
Asratu: veja **Marta**.

Assegurar

Asiur era o deus da nação assíria.

Originalmente, ele pode ter sido a divindade local da cidade de mesmo nome, ou melhor - já que é 26 incomum na Mesopotâmia para o deus e cidade ter o mesmo nome (ver deuses locais) — uma personificação da própria cidade. (Os juramentos eram desprezados pelo nome da cidade como se fosse um deus). Como, portanto, a extensão e o poder da Assíria se espalharam, Assur tornou-se o deus supremo do estado emergente e do império. No entanto, faltam detalhes sobre as origens e o desenvolvimento do deus.

Eventualmente, com o crescimento da Assíria e o aumento dos contatos culturais com o sul da Mesopotâmia, houve uma tendência a



26 Vista da cidade assíria de Asiur, como aparece hoje. Em primeiro plano está o Templo de Litar parcialmente restaurado; atrás estão os restos de um dos zigurates ou torres de templos.

Aÿs"ur

assimilar Assur a algumas das principais divindades dos panteões sumérios e babilônicos. Por volta de 1300 aC podemos traçar algumas tentativas de identificá-lo com o sumério Enlil. Isso provavelmente representa um esforço para lançá-lo como o chefe dos deuses. Ninlil foi assim considerada a esposa de Assur, embora adorada na Assíria sob o nome de Mullissu. Então, sob Sargão II da Assíria (reinou em 721-705 aC) Assur tendia a ser identificado com **Ansar**, o pai de Anu (An) no épico babilônico da criação. O processo assim representou Assur como um deus de longa data, presente desde a criação do universo. A identificação particular pode ter sido sugerida por nada mais do que a semelhança dos nomes.

Sob o sucessor de Sargão, Senaqueribe (reinou em 705-681 aC), foi feita uma tentativa, em nível oficial, de reatribuir a Assur o

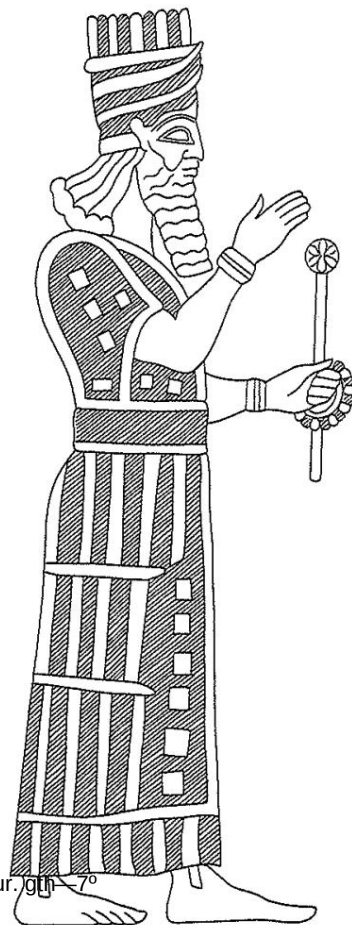
mitologia do deus nacional babilônico Mar duque, assim como os rituais das **cerimônias de Ano Novo** na própria Babilônia. As razões subjacentes a esta ação foram claramente a atual luta política e militar entre a Assíria e a Babilônia. Isso culminou no cerco de nove meses de Senaqueribe, conquista e saque sistemático de Babilônia em 606 aC, e sua subsequente imposição de governo direto e assunção pessoal do trono babilônico.

Até os emblemas de Aÿÿur foram adotados dos deuses babilônicos. Seu animal, o **dragão-cobra** (que mesmo nos relevos rochosos de Senaqueribe em Malai não é exclusivo dele) foi adquirido de Marduk. Além disso, nas coleções de símbolos dos deuses, Aÿÿur parece ser representado por um **boné com chifres**, herdado de Anu (An) e Enlil.

A atribuição moderna a Aÿÿur do disco **solar** é certamente incorreta. Alguns estudiosos, no entanto, acreditam que o **disco alado**, muito comum na arte assíria e muitas vezes em esculturas assírias com a imagem de um deus acima dele, e colocado sobre cenas de batalha, ritual e caça, deve representar Aÿÿur. A evidência, no entanto, aponta fortemente para este emblema como um símbolo do deus sol Samai (Utu). Novamente, pode haver algum empréstimo de uma imagem própria de outro deus.

Apesar (ou possivelmente por causa) das tendências de transferir para ele os atributos e a mitologia de outros deuses, Aÿÿur permanece uma divindade distinta, sem caráter claro ou tradição (ou iconografia) própria. Dizia-se que estava apenas em seu poder conceder (ou remover) a realeza sobre a Assíria, e o rei assírio era seu sumo sacerdote e tenente na terra. Era particularmente comum os nomes dos reis assírios conterem o nome do deus como um elemento (por exemplo, Assurnasirpal, Assur banipal, Esarhaddon (Aÿÿur-ahhe-iddina)). O deus apoiou e encorajou os exércitos da Assíria. Os selos do deus eram usados para endossar documentos da maior importância política, como o tratado do rei Esarhaddon (reinou em 680-669 aC) que previa a sucessão (ver **selos dos deuses**). Nesses contextos, no entanto, Aÿÿur aparece como uma mera personifica

27 O deus Aishur. De um painel de tijolos vitrificados encontrado em uma casa particular em Aisur, 7^o séculos aC.



ção do país, do povo e do poder de
A Assíria como entidade política.

Veja cartas aos deuses.

Atra-hasis: veja Ziusura.

augúrio: veja adivinhação.

Aya: Veja Serida.

Bebê: veja Ban.

bastão

Um símbolo às vezes chamado pelos escritores modernos de 28 'ball-staff' ou 'ball-and-staff' aparece em selos de cilindro do Período Isin-Larsa. Parece um cajado com uma grande protuberância de um lado. Um motivo parecido com um pote é quase invariavelmente colocado acima dele. Tem sido sugerido que o 'bastão de bola' representa um tipo de embarcação, balança, vara ou tear. Qual divindade (se houver) ele representa é desconhecida.

talo de cevada

Com possíveis antecedentes que remontam ao Período Uruk, o motivo de um talo de cevada ou espiga de milho ocorre pela primeira vez como um atributo divino no

Período Acadiano e como um elemento independente.

29 símbolo religioso na arte Kassite e Mitannian.

Está legendado em um kudurru como um símbolo de 147 a deusa Sala, e é mais tarde, no Hellen

período ístico, mostrado como um atributo detido por esta deusa.

Veja **zodiaco**.

bas"mu: veja cobras.

Cheiro

Ban era uma deusa cultuada quase exclusivamente em Lagas, onde era considerada a esposa do deus Ninširsu, ou então **de Zababa**.

Numerosos registros sobrevivem das oferendas feitas no E-tarsirsir, seus templos em Lagas e **Girsu**, onde **oráculos** eram **dados** nos primeiros tempos dinásticos. Ban era filha de An, e teve dois filhos com Ninširsu, as divindades Ig-alima e Jul-sagana, bem como sete filhas (deusas menores de Lagas) para as quais a paternidade de Ninširsu não foi reivindicada.

Anteriormente, pensava-se que o **ganso** era o pássaro associado a Ban, mas agora se sabe que isso é errôneo.

No **kudurrus** babilônico

Ban é representado por um objeto que foi pensado para ser um leque.

É possível que a forma correta do nome seja Baba.

Veja **Gatumdug**.

bestas dos deuses

Além de seus atributos distintivos, armas e símbolos inanimados ou astrais, muitas divindades mesopotâmicas tinham suas feras familiares,

6
30,36

28 A chamada 'bola-staff' com embarcação acima. Detalhe de um selo cilíndrico do Período Isin-Larsa.

29 (*cmtre*) Um talo de cevada ou espiga de milho, símbolo da deusa Sala. Um dos emblemas esculpidos em um Adão do Período Kassite.

30 *extrema direita*) Um deus andando com seu leão com cabeça humana. Detalhe de um selo cilíndrico do Período Acadiano.





O rei assírio, provavelmente Senaqueribe (reinou em 7 4-68i aC), flanqueia uma procissão de sete divindades em seus animais, provavelmente (da esquerda para a direita) Aišur em dragão-cobra e dragão-leão, sua consorte Mullissu entronizada em um leão, Enlil ou Sin no dragão-leão, Nabû no dragão-cobra, Šamai no cavalo, Adad no dragão-leão e touro, e Litar no leão.

Bêlet-ili: veja **deusas-mãe** e nascimento **deusas**; Nergal; Ninhursaga.

o **dragão-cobra**, com corpo de cobra, chifres, patas dianteiras de leão e patas traseiras de pássaro, que foi transferido de e para vários deuses de alto escalão, incluindo **Mar** duque e Nabû na Babilônia e **Ayşur** na Assíria;

Série Belet: ver em **Martu**.

sinos

Tem sido sugerido que o 'cobre forte', um dos troféus do deus Ninurta (veja **Heróis** Mortos), pode ser um tilintar ou sino personificado. No entanto, os primeiros sinos encontrados na Mesopotâmia são assírios, datados do primeiro milênio aC. Textos mágicos referem-se ao toque de um sino como meio de afastar o mal

52 espíritos. Um exemplo de sino assírio tem figuras sobrenaturais protetoras (veja demônios e **monstros**) retratadas nele.



32 Um sino neo-assírio de cobre ou bronze, moldado com figuras de demônios magicamente protetores. Provavelmente foi usado em rituais de exorcismo.

Ht. 97 -

Berossos

Berossos (uma forma grega de um nome babilônico, talvez Bel-usur) era um sacerdote de BH (**Marduk**) na Babilônia no final do quarto ao início do terceiro século aC. Ele escreveu uma obra de três volumes em grego, agora perdido, sobre a cultura e a história da Babilônia. Uma abreviação foi feita em o primeiro século aC por Alexander Polyhistor.

Embora agora também perdido, isso serviu como fonte para o historiador judeu Joseph ben Matthias ('Josephus, AD37's -r.too) e a igreja pai Eusébio (falecido no 3Jz). Berossos foi assim, a fonte final para o conhecimento oficial da Babilônia pelos antigos gregos.

Diz-se que emigrou na velhice para a ilha de Cos, no mar Egeu, onde fundou uma escola de astrologia. Não há certeza absoluta, no entanto, de que Berossos da Babilônia e Berossos de Cos fossem um e o mesmo. Também é possível que certas idéias atribuídas a Berossos em fontes clássicas tenham origem mais tarde (o chamado 'Pseudo-Berossos'), juntamente com algumas outras tradições relativas à sua vida, incluindo que ele era o pai da Sibila!

O primeiro livro de sua obra *Babyloniaba* começou com um relato dos primórdios do mundo e o mito de Oannes e outros peixes-monstros, que, emergindo do mar, trouxeram pela primeira vez as artes da civilização para a humanidade (ver Sete **Sábios**). Continuava com a história da **criação** babilônica e um relato da astrologia babilônica.

O segundo livro contou a história da Babilônia desde os 'dez reis antes do Dilúvio', através da história do próprio **Dilúvio** (ver **Ziusura**), seguido pelo navio real restaurado com suas seis dinastias até o reinado de Nabonassar (Nabû-nâṣir, reinou 747Nj4BC).

O terceiro livro tratou da história da Babilônia até o tempo de Berossos, incluindo os reinados de Tiglate - pileser III, Senaqueribe e Nabucodonosor II.

Textos mitológicos e históricos acadianos encontrados em escavações modernas confirmaram amplamente a autenticidade da tradição representada por Berossos.

Bes

Bes ou Bisu era o deus egípcio do jogo e da recreação, representado como um anão de pernas arqueadas de rosto inteiro, com cabeça enorme, olhos de óculos, língua saliente, cauda espessa e geralmente uma grande coroa de penas como cocar. Ele era uma divindade magicamente protetora que evitou o poder do mal e foi especialmente associado à proteção de crianças e mulheres.

Bilulu

no parto. Alguns egiptólogos acreditam que ele seja de origem não egípcia, pois dizem que ele veio 'da terra santa' (o leste, interpretado como Arábia ou Babilônia) e chamado 'Senhor de Puoni' (Punt, na costa africana do Mar Vermelho).

Representações de uma figura muito semelhante são encontradas amplamente na Síria, Palestina, Assíria e Babilônia no primeiro milênio Ba. Na Assíria e na Babilônia o deus pode ter sido conhecido como Pessii.

Bilulu: veja **Inana**.

deuses pássaros

Algumas estelas fragmentárias de Gudea, governante de Lagas, mostram **sacerdotes** de cabeça raspada carregando estandartes encimados pela figura de um deus barbudo 'vestindo' a cabeça e as asas abertas de uma ave de rapina como se fossem uma

76 elaborado cocar. Tem sido sugerido que, uma vez que Ninirsu era simbolizado pelo pássaro com cabeça de leão Imdugud, esta divindade associada a uma águia de cabeça natural poderia ser identificada como Ninurta. No entanto, Ninjirsu parece não ter sido nada mais do que a forma local (na cidade-estado de Lagas) de Ninurta neste momento. Talvez a distinção seja entre

o próprio deus NinjirsuNinurta e seu animal familiar, o pássaro Imdugud.

Em algumas representações assírias do deus do século IX a.C. no disco alado, um rabo de pássaro é mostrado abaixo do disco como se fosse

144 um com o corpo do deus acima. De acordo com uma ideia, este é um deus pássaro que pode, novamente, ser identificado como Ninurta. O disco alado, no entanto, parece ser um símbolo do deus-sol Samas (Utu).

homens-pássaros: veja **peles** de animais ; **griRin-demônio**; **Imdugud**.

pássaros

76 Várias aves diferentes ocorrem em Mesopotâmica como símbolos das divindades. Um tipo, uma espécie de pescoço longo, ocorre pela primeira vez no Período Uruk, como um tipo de padrão, com a ave

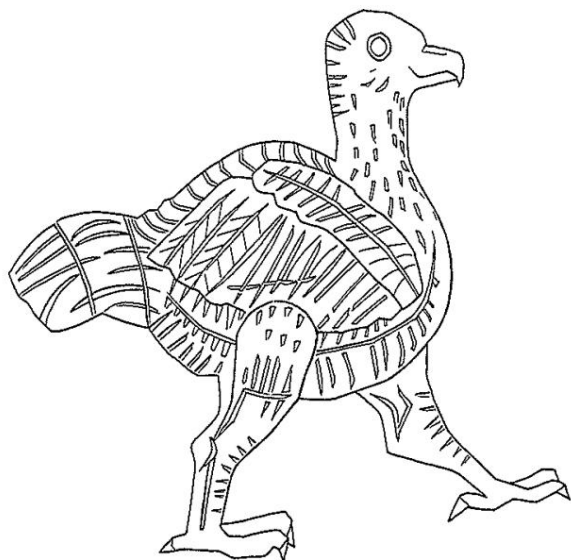


33 Uma estatueta de cobre fundido neo-assírio de um deus anão, de um tipo conhecido no Egito como Bes. Tem um fundo oco e provavelmente foi originalmente encaixado em um poste de madeira ou item de mobília. De uma sala na área residencial do arsenal do palácio real em Kalhu (moderna Nimrud), séculos VIII aC. Ht.izz

mostrado em cima de uma pequena haste montada nas costas de um **dragão-cobra**. A ave se repete em um selo neo-sumério, associado a uma deusa do assento, e em selos da antiga Babilônia, após o que desaparece da arte. Representações de um pássaro parecido com um ganso empoleirado em um poste alto, mostrado em selos partas, provavelmente não estão relacionados.

34 Representações de um pássaro ambulante são naturalmente comuns em todos os períodos, mas apenas no Kassite **kudurrus** e na arte glíptica neobabilônica o motivo permanece definitivamente como um símbolo religioso. As lendas do *Kudurru* o caracterizam como símbolo do deus ministro Papsukkal (**Ninsubur**). Um pássaro com a cabeça virada para trás é encontrado frequentemente na arte do Período Kassite como um símbolo e atributo divino. A inscrição que o acompanha em um *hudurru* está parcialmente quebrada, mas provavelmente nomeou o deus cassita Harbe. O símbolo de um pássaro em um poleiro alto, provavelmente representando um padrão de pássaro, é comum no Kassite kudurrus, e é identificado pelas inscrições em dois deles como um símbolo dos deuses duplos obscuros Suqa muna (e) Sumalia (ver **deuses Kassite**).

O motivo de um pássaro em um poleiro baixo é encontrado como um símbolo divino nas estelas rochosas do rei assírio Senaqueribe em Judi Dagħ, onde a inscrição o caracteriza como simbolizando o deus da guerra aviário **Ninurta**.



34 Um pássaro ambulante. Detalhe da escultura em um *hudurni* babilônico.

Uma antiga placa de barro babilônico mostra um homem montando um avestruz. No entanto, o avestruz só raramente aparece antes da arte glíptica dos períodos médio e neo-assírio. Muitas vezes o pássaro está sob ataque ou sendo estrangulado por um deus perseguidor. 14 A base mitológica ou religiosa dessas cenas é desconhecida. A existência precoce do avestruz na Mesopotâmia é comprovada pela presença de ovos de avestruz nas sepulturas sumérias. A parte superior do ovo foi cortada e a casca aberta foi anexada uma borda e uma base de cerâmica decorada com incrustações.

Um pássaro com cabeça de leão retratado em obras de arte 86 do início do período dinástico ao período neo-sumério parece representar Imdugud/Anzû, associado ao deus Nin irsNNinurta.

Uma cena comum em selos cilíndricos do 61 O Período Acadiano mostra um grande pássaro carregando a figura de um homem, que geralmente, e de maneira bastante plausível, foi interpretada como representando o episódio de voo no mito de **Etana**.

Veja peles de animais; Bau; Enmesarra; barbatana grif; Ziusura. Para o cajado com cabeça de águia, veja estandartes, cajados e cetros dos deuses. Para augúrio, veja adivinhação.

garras e asas de pássaros

De acordo com uma sugestão, a presença de *fr.*, 6, garras e asas de pássaros como parte da combinação *5.

ção de vários demônios da Mesopotâmia e 120 monstros sugere uma associação com a morte e o submundo. Alguns poemas babilônicos descrevem os mortos como vestidos com plumagem de pássaro. A principal base literária para a ideia, no entanto, é um relato poético de um sonho de um príncipe assírio, possivelmente o posterior rei Assur banipal (reinou em 668-1. *7 aC). No sonho, o príncipe desce ao submundo, que é povoado por uma horda de demônios desagradáveis, descritos em detalhes gráficos. Em quase todos os casos, diz-se que esses demônios infernais eram alados e tinham garras de pássaros (ou pés de Imdugud, o que dá no mesmo).

100, 117,

O conteúdo deste poema, no entanto, é único como a primeira descrição conhecida da imagem 'medieval' de um inferno povoado por figuras demoníacas. Embora isso possa representar um novo e

deusas do nascimento

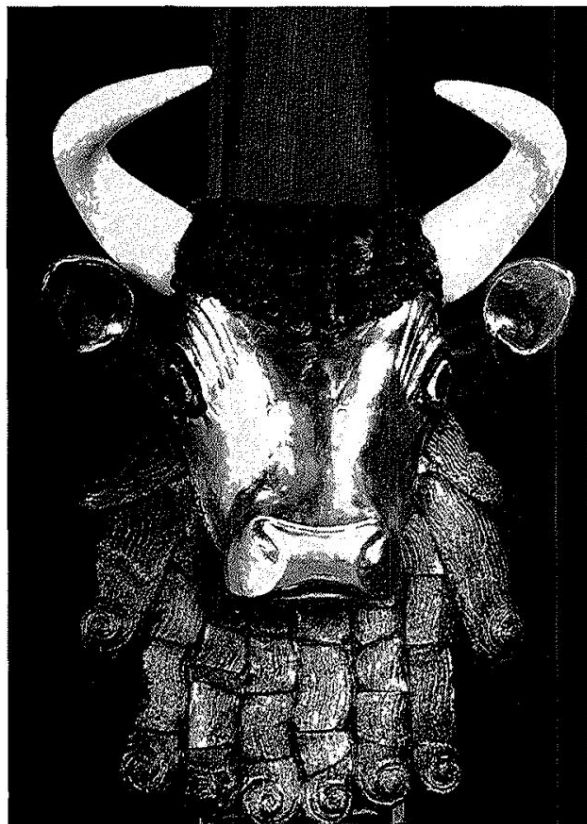
elemento poderoso no pensamento teológico, em termos descritivos, retoma elementos já familiares na iconografia assíria. Mesmo no período assírio, esses elementos iconográficos não se limitavam aos habitantes do submundo, uma vez que são compartilhados por figuras protetoras benéficas e mágicas aliadas. Além disso, a sugestão de uma associação de asas e garras com criaturas do submundo não pode ser aplicada à arte de períodos anteriores.

deusas do nascimento: veja deusas-mãe e deusas do nascimento.

búfalo

O bisão sobrevive hoje na Europa e na América do Norte. O bisão mesopotâmico parece ter sido extinto nos tempos pré-sumérios.

O termo sumério *gud-alim* (acádio *tasshēta*) foi usado, no entanto, para o super



35 A cabeça de ouro de um bisão com barba de lápis-lazúli fixa. O ornamento na caixa de som de uma lira do 'Cemitério Real' em Ur. Período dinástico inicial.

figura natural do homem-touro, possivelmente também 40 para o touro com cabeça humana. Em sumério 42 arte, as cabeças de touro das liras dos túmulos reais de Ur, por exemplo, têm barbas (feitas de lápis-lazúli) que lembram o bisão. 35

Astronomicamente, a constelação *gud-alim/kusarikhu* corresponde a parte de Centaurus. Veja Heróis mortos.

bit séFii: veja cerimônias de Ano Novo.

barcos

Na Mesopotâmia, a importância dos rios Tigre e Eufrates, seus afluentes e os canais escavados neles tornaram os barcos essenciais para muitas atividades comerciais, estatais e rituais.

Até as divindades tinham suas próprias barcas (veja barcos dos deuses).

Um tema comum em selos cilíndricos, especialmente nos primeiros períodos dinásticos e acadianos, envolve figuras de aparência humana sentadas ou em pé em um barco. Isso foi interpretado como Gilgames e Ut-napisti (Ziusura) na Epopéia de Gilgames, mas a sugestão é duvidosa, especialmente porque os dois heróis nunca viajam de barco juntos nas versões sobreviventes da história, enquanto o número de figuras no barco nas representações artísticas nem sempre se limita a dois. Gilgames cruza as águas com o piloto Urianabi de Ut-napiiti, mas parece mais provável que essas cenas de barco se refiram a várias excursões rituais diferentes de homens e talvez às vezes de deuses (ver jornadas e procissões dos deuses). Em cenas de apresentação de oferendas a um templo, comum em selos do Período Tardio de Uruk, a procissão de devotos, geralmente a pé, às vezes é mostrada aproximando-se do templo de barco (ou então a pé e de barco), como alguns templos estavam situados à beira-mar. Ocasionalmente, um pequeno santuário é montado em um barco, enquanto as pessoas que estão no mesmo navio se aproximam de um lado.

Os babilônios reconheceram uma constelação chamada Barca.

barcos dos deuses

Assim como os deuses, ou as estátuas de culto que representam



36 Samas, o deus sol, em seu barco divinizado antropomorfizado. Detalhe de um selo cilíndrico do Período Acadiano de Einunna (moderna Tell Asmar).

se ressentiam deles, tinham casas (veja **templos e arquitetura do templo**), mesas para comer (veja comida e bebida dos deuses), camas para dormir e roupas e jóias para adorná-los, então eles também tinham barcas de tamanho normal - geralmente propulsas por remadores — para viajar por rio ou canal. Esses barcos eram realmente usados quando os estatutos dos deuses faziam viagens rituais para visitar uns aos outros em épocas de festivais (ver **viagens e procissões dos deuses**). Barcos individuais tinham nomes. Durante aquele período da história mesopotâmica, quando cada ano era nomeado em homenagem a um evento importante do ano anterior (cerca de 2300-1600 a.C.), o reequipamento e calafetagem do barco de um deus era um empreendimento suficientemente grande e caro para servir como um nome de ano.

O barco do deus seria armazenado no templo e parece que a **estátua de culto** do deus e alguns dos tesouros do deus ou da deusa podem ser exibidos no barco.

Os barcos dos deuses são um tema favorito na literatura suméria, especialmente nos vários poemas que celebram as viagens divinas. No

poema *Lugale*, o deus **Ninurta** viaja para casa em sua barca Ma-kar-nunta-ea e os barqueiros (remadores) fazem uma serenata para ele com um hino de louvor. O rei assírio Senaqueribe (reinou 704—681 a.C) fez uma oferta de um navio de ouro para o deus Ea (Enki).

Veja Lamastu; 'símbolo ômega.

barco com cabeça humana

Nos desenhos de selos dos Períodos Dinásticos e Acadianos, os barcos que são mostrados transportando pessoas ou divindades por rio ou canal são ocasionalmente representados com uma proa proeminente terminando em uma cabeça humana, ocasionalmente também com torso e braços humanos, com os quais o homem-barco pode realmente remar sozinho. Desde a cabeça humana às vezes é coroada por um **gorro com chifres**, parece provável que a renderização é de um deus do barco (talvez a divindade menor Sirsir), ou com efeito, talvez, uma animação e personificação do barco de um deus.

Entre o grupo de personagens mitológicos conhecidos como **Heróis Mortos**, derrotados e morto pelo deus **Ningirsu** (ou em uma versão alternativa **Ninurta**), é referido como o N-giffoni-boat. Nada se sabe sobre a forma em que essa criatura foi concebida.

pedras de fronteira: veja kudurrus.

balde e cone

anão de pernas arqueadas: veja anão.

bucket and cone

18,37,
49,65,
78,82,
108, 144,
155

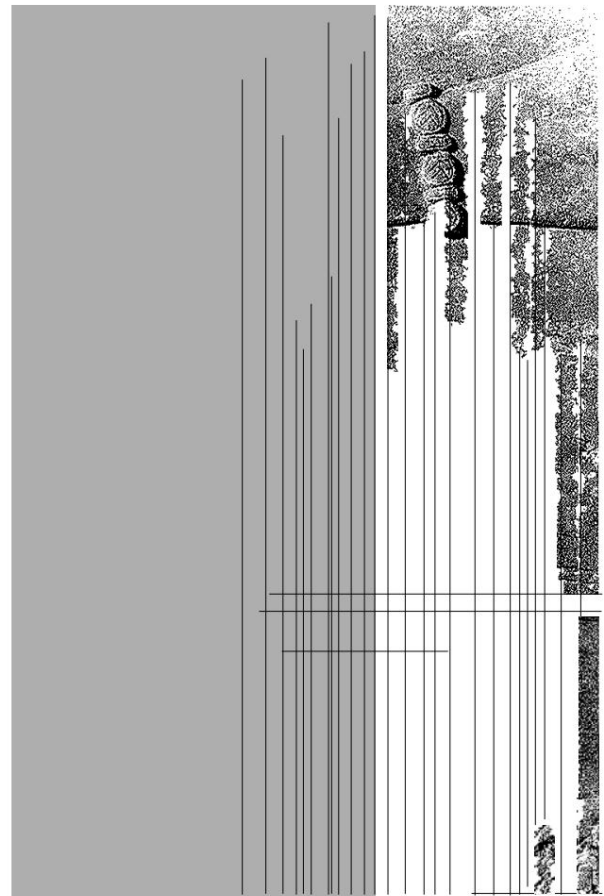
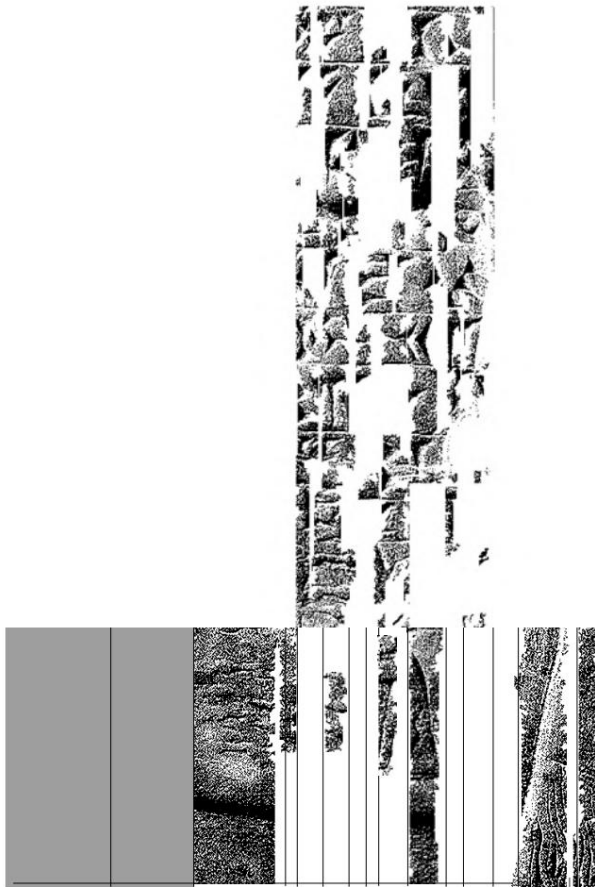
In Neo-Assyrian art, objects resembling a pine cone and a bucket (or occasionally a bucket alone) are held as attributes by a number of different **genies**, often in association with the stylised tree; the 'cone' is held up in the right hand, the bucket held down in the left. Only very rarely are these objects held by figures which might be interpreted as entirely human; almost always they are held by genies or human-animal hybrids (see **demons and monsters**). As well as in front of the stylised tree, the bucket and cone are seen held before floral decorative elements, guardian supernatural figures, the king or his attendants, or open doorways. The cone has been interpreted as a fir cone (*Pinus brutia*), as the male flower of the date palm or as a clay object in imitation of such. The bucket has been thought to have been of metal or wicker, and to have contained

água ou pólen (ver árvore estilizada e seus 'rituais'). As fontes escritas sobre o assunto são poucas, mas parece claro que o balde e o cone estavam associados à purificação, pois são conhecidos respectivamente como *banduddu* (balde) e, significativamente, *mttf/i/B* (purificador), e figurinhas de gênios com esses atributos estavam entre os tipos colocados dentro de edifícios para proteção contra demônios malévolos e doenças (veja ritos de construção e depósitos; magia e feitiçaria).

ritos de construção e depósitos

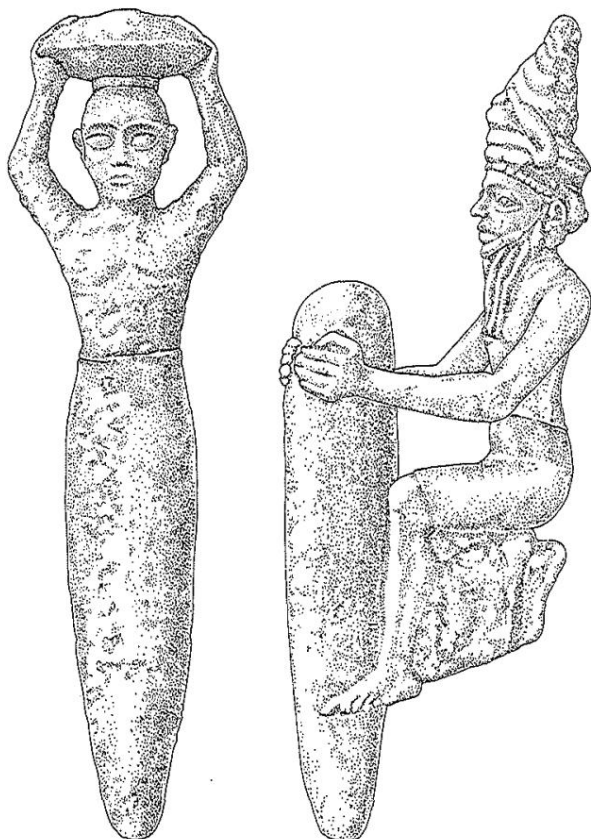
Na antiga Mesopotâmia, as atividades de construção parecem geralmente ser acompanhadas por certos ritos apropriados. Durante a construção de novos edifícios, especialmente templos, costumavam ocorrer algumas cerimônias religiosas e práticas mágicas associadas à consagração do edifício, à sua purificação, dedicação e proteção das forças demoníacas.

Os moradores de casas particulares podem empregar



rituais relacionados para proteger a si e sua propriedade de demônios e doenças, ao a conclusão do edifício ou na eclosão de uma doença particular. Tais rituais são geralmente tratados juntos na literatura moderna como ritos de fundação ou construção. Eles geralmente em 9, ii, envolveu o uso de depósitos de vários tipos 12, 38, colocados nas fundações, ou instalados a 40,57, tempo da fundação, de um edifício.

70.116, 136 Veja **estatuetas**; **šipar**.



39 [direita] Deusa, touro e o chamado 'portão alado'. Detalhe de um selo cilíndrico do Período Acadiano.

37 [esquerda] Detalhes de balde e cone segurados por gênios em relevos de pedra monumentais do Palácio Real do rei assírio Assurnasirpal II (reinou 883-859 aC) em Kalhu (moderno Nimrud).



touro

Acredita-se que a cabeça de um touro na cerâmica pintada antiga simboliza um deus da tempestade, mas sem provas definitivas. A partir do Antigo Período Babilônico, no entanto, o touro é geralmente associado a um deus cujo atributo de relâmpago confirma sua identidade como um deus da tempestade. Thunderclouds são referidos como os 'bezerros de touro' do deus da tempestade Adad (**Iskur**). No Antigo Período Babilônico, o touro também pode ser um atributo do deus da lua Nama-Suen, uma vez que está associado ao **crescente** nas focas. Em tabuletas astronômicas, a representação de um touro representa a constelação de Touro.

31,89

159

Veja **crescente**; tampa com chifres; cunha; zodíaco.

touro e 'portão alado'

Ocorrendo de forma proeminente em selos cilíndricos do Período Acadiano é um motivo de uma estrutura retangular tripartida com porção central selada e múltiplas projeções que emanam da parte superior. Carregando a construção nas costas, ou talvez simplesmente deitado na frente dela, está um touro reclinado. Um deus ou deusa senta-se na frente do animal. Ou a divindade gesticula para o

39

38 (esquerda) "estatuetas de estacas" de cobre que foram cravadas nas fundações dos edifícios: (esquerda) do templo da deusa Inana em Nippur, representando o rei Sulgi da Terceira Dinastia de Ur carregando cerimonialmente uma cesta de construtor; (à direita) uma divindade que segura o pino, da época de Ur Nin irsu de Lagas, filho de Gudea.

homem-touro

animal com as mãos levantadas, oferece uma pequena tigela, ou então segura os chifres do animal ou a ponta de um cabresto preso a um anel que perfura suas narinas. Alternativamente, ou além disso, a divindade segura uma corda presa a um lado da construção principal, enquanto uma segunda corda presa ao outro lado é segurada por um atendente.

Alguns comentaristas modernos consideraram a construção como uma porta parcialmente fechada e pensaram que as projeções se assemelham a asas, daí o termo "portão alado". Essas projeções foram alternativamente consideradas como raios de luz, seja do sol da manhã (com as 'cordas' consideradas como correntes de água), ou da lua, o 'portão da noite', fechando o deus da lua em seu aspecto como o 'jovem touro do céu'. Como o touro também era um animal do deus da tempestade, uma possível interpretação das projeções pode ser como relâmpagos. Uma teoria relacionada vê no assunto um caso de sacrifício animal a um deus do céu conquistador.

Quando a divindade é uma deusa, a cena também foi explicada como uma representação do mito de Istar (Inana) e do Touro do Céu. Provavelmente, no entanto, a cena representa um episódio de algum mito do Período Acadiano que é

agora perdido para nós. O fato de a iconografia ser muito raramente atestada após essa época pode sugerir que o mito não era mais atual, o que tornaria suas chances de recuperação extremamente pequenas.

homem-touro

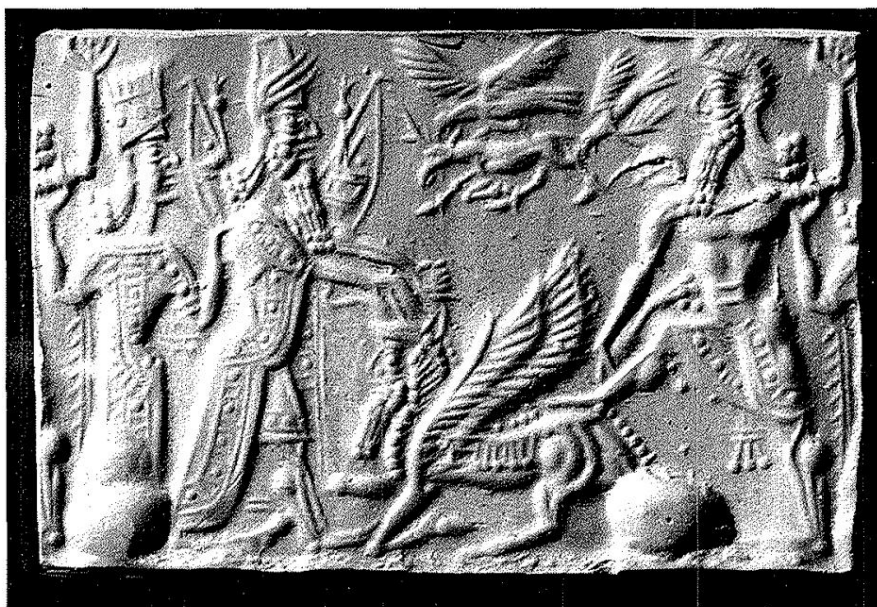
Touros e leões em pose quase humana figuram entre as feras fabulosas da chamada arte glíptica "proto-elamita" (início do terceiro milênio aC) do sudoeste do Irã. Eles foram interpretados como personificando os princípios elementares da ordem mundial.

A figura do 'homem-touro', com 40 cabeça e tronco, mas chifres taurinos, parte inferior do corpo e pernas, aparecem pela primeira vez na segunda fase do período dinástico inicial, quando a criatura é muito comum em vedações cilíndricas. Ele geralmente é mostrado de perfil, com um único chifre visível projetando-se para a frente, embora saibamos das raras ocasiões em que o

apenas a cabeça ou todo o corpo acima da cintura (mas não abaixo dela) é mostrado em vista frontal, que ele deveria ter dois chifres. Ele aparece sozinho, aos pares ou mesmo em triplicado, em cenas de concursos com animais desenfreados. Algumas vezes ele é associado em sua luta com um

40 O homem-touro em relevos de barro. (esquerda) Exemplo do Antigo Período Babilônico, local de descoberta desconhecido. Ht. 1°7 (direita) Exemplo do Período Neo-Assírio, encontrado em uma caixa de tijolos enterrada nas fundações de um edifício em Aisur. Ht. em mm.





41 Os heróis Gilgameš e Enkidu matam o Touro do Céu enviado pela deusa Ištar. Selo cilíndrico de calcedônia azul do Período Neoassírio, com impressão moderna. Ht. 28mm.

figura humana, do período posterior (terceiro) início dinástico geralmente com outra figura de estoque, o 'herói' com cachos (ver Lahmu).

Cenas de concurso envolvendo este par de figuras tornam-se o mais comum de todos os temas na arte glíptica do Período Acadiano.

Na arte da Antiga Babilônia e Kassite

73 Períodos, o homem-touro aparece, assim como em concursos, como atendente do deus sol ĩamai (Utu). Na cena de uma tábua de fundação neobabilônica, um par de homens-touro sustenta o trono desse deus.

A partir do Período Kassita, talvez, a figura se torne um demônio magicamente protetor e, nos tempos neo-assírios, parece que sua associação específica com Samai foi enfraquecida; ele ainda pode segurar o símbolo do deus, e também é

82 visto como um defensor do disco alado de ĩamai, mas o homem-touro também aparece como parte de um repertório de criaturas geralmente benéficas, das quais foram colocadas imagens monumentais e em pequena escala

40 dentro de edifícios como uma barreira ao mal (veja ritos de construção e depósitos; demônios e **monstros**). O homem-touro também é encontrado na arte do Período Aquemênida.

Kusaribbu (sumério *gud-alim*), provavelmente o nome do extinto bisão, tornou-se o termo para o homem-touro (e possivelmente também para o touro com cabeça humana - veja touros e leões com cabeça humana). Não há base para a sugestão de que a figura do homem-touro na arte represente o lendário herói Enkidu.

Veja as criaturas de Tiāmat; Heróis mortos; pessoal do anel.

Touro do Céu

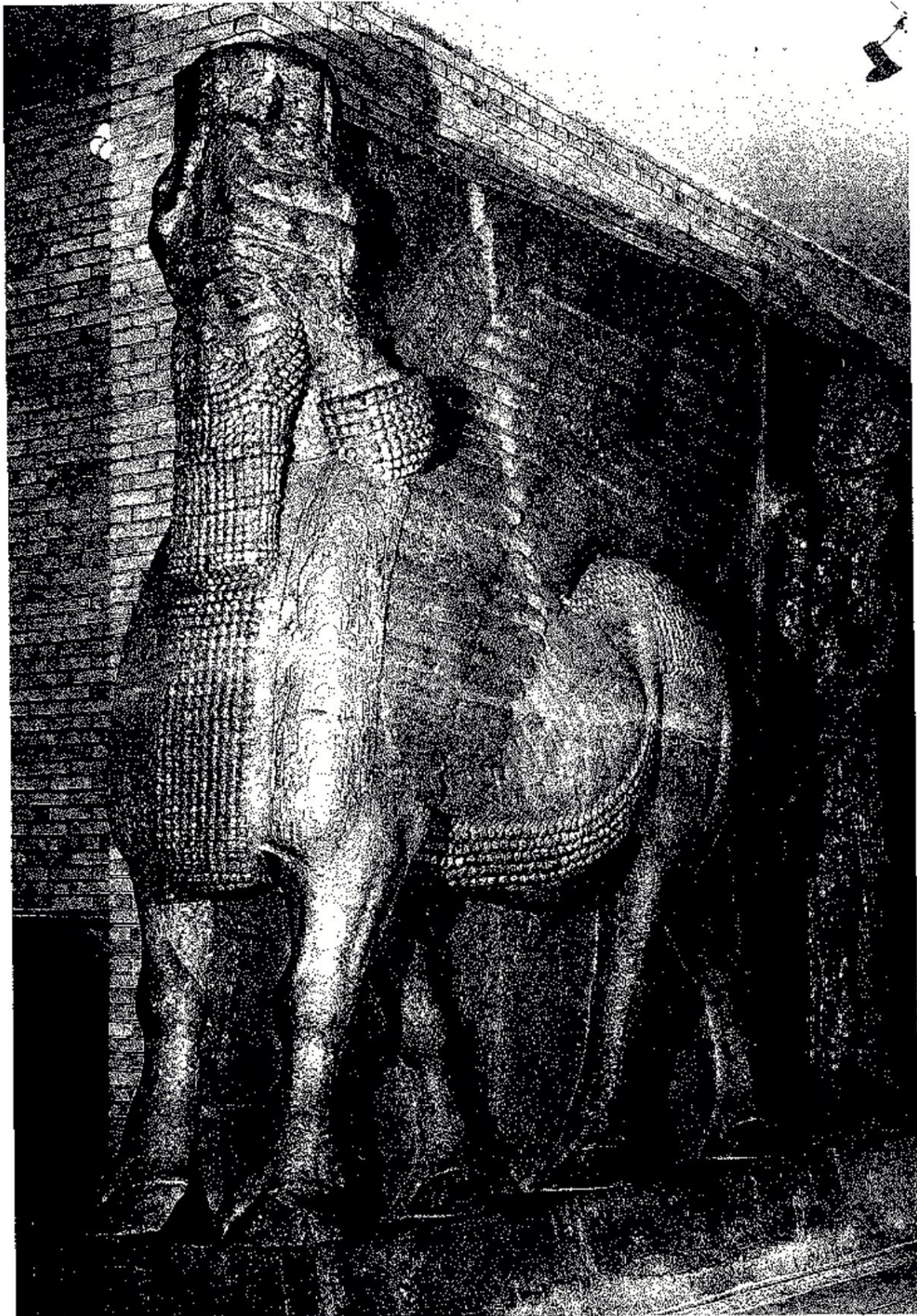
O Touro do Céu era uma besta mítica de- 53 comandado por litar (**Inana**) de seu pai Anu (An) para destruir a cidade de Uruk quando seus avanços amorosos em direção a Gilgameš foram repudiados pelo herói. O touro causou destruição generalizada, mas acabou sendo morto por Gilgameš com a ajuda de Enkidu. Como 41 provocação, Gilgameš dedicou os chifres do animal

ao seu deus pessoal Lugalbanda. A história é contada tanto no poema sumério *Gilgameš and the Bull of Heaven* quanto na tabuinha VI do épico babilônico de Gilgameš.

Como uma constelação, o Touro do Céu é Touro (ver zodíaco), e tem sido sugerido que a história de Enkidu esfaqueando a coxa do touro no litar tenta explicar a aparente falta dos quartos traseiros do touro no contorno do constelação.

Veja touro e 'portão alado'.

Inýlh e linus »rith cabeça humana



42 Um colossal portão de pedra guardião na forma de um touro alado com cabeça humana, um de um par que originalmente flanqueava uma das entradas para o palácio real do rei assírio Sargão (reinou 7>*7 5BC) em Dür-ÿarken (moderna Khorsabad). A criatura foi projetada para ser vista de frente ou de lado, daí suas cinco pernas. Ht.q.jzm. II

touros e leões com cabeça humana

53 Um touro com asas ou sem asas com cabeça humana
30,36 é um motivo comum na arte mesopotâmica desde o início do período dinástico até os tempos neobabilônicos, e foi adotado também na arte do Império Aquemênida. Esculturas monumentais de touros e leões com cabeça de homem esculpidas em círculo eram particularmente comuns no Período Neo-Assírio (e da mesma forma nos tempos Aquemênidas) como guardiões do portal. Tais figuras adornavam os palácios dos reis assírios mais importantes, desde Assur nasirpal II (reinou em 883-88 aC) até Esarhaddon (reinou em 680-66t) aC); sua ausência do palácio do rei Assurbanipal (reinou em 668 - r. ° 7 aC) foi talvez devido à falta de disponibilidade de blocos de pedra grandes o suficiente em

aquela vez; alguns dos colossos de touro de Esarhaddon foram feitos de blocos separados encaixados. Malc e leões com cabeça humana (muitas vezes referidos como 'esfinges') ocorrem.

É possível, mas não certo, que o touro com cabeça humana fosse, como o homem-touro, conhecido em acadiano como *kusarikku* (ver bisão). A identificação mais usual com figuras chamadas pelos assírios de *aladlainniu* (ou *lamassu* e *iedu*) também é possível (ver lama).

Tamanho: veja Utu.

sepultamentos: ver morte e práticas funerárias.

deuses do canal: veja **Enbilulu**; **Tédio**; **Enkimdu**; **Nin irsu**.

Floresta de Cedro: veja Gilgames; Huwawa.

centauro

Uma figura humana acima da cintura com, abaixo, os 53 corpo e as quatro patas de um cavalo, é conhecido nos Períodos Kassite e Médio Assírio em 43 selos e vedações e em **kudurrus**. Também ocorre em selos babilônicos de data helenística. Às vezes tem a cauda de um escorpião. A parte humana é frequentemente mostrada armada com um arco ou clava, caçando outros animais. No Período Helenístico a criatura representa o deus **Pabilsag**.

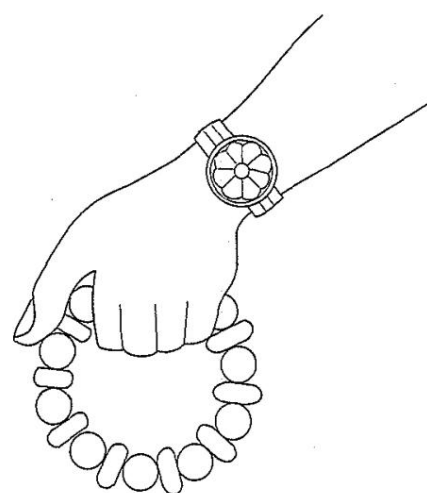
Veja bisão; leão-centauro; tritão e sereia.

coroa

Um chamado 'coroa', ou colar de contas, é carregado como um atributo por uma deusa que aparece na escultura do palácio do rei Assur nasirpal II da Assíria 44 (reinou de 883 a 8º) aC). Sobre Selos neo-assírios, a deusa carregando o 87 chapelim às vezes é Istar (Inana). Às vezes, o anel do atributo 'haste e **anel**' , muitas vezes



43 (/e/I) Um centauro pegando um antílope. Detalhe de um selo cilíndrico do Período Assírio Médio.



44 (à direita) Um 'coroa' de contas, segurado na mão de uma deusa. Detalhe de um relevo monumental em pedra esculpida do palácio real do rei assírio Assurnasirpal II (reinou 883-878 aC).

carros dos deuses

27 realizada pelos deuses mais importantes, se assemelha a tal coroa. Nos relevos provavelmente do Rei 3º Senaqueribe (reinou em 7 4-68i aC) em Malai, as divindades masculinas carregam uma 'vara e um anel', as deusas apenas um anel, provavelmente uma coroa semelhante.

carros dos deuses

Assim como havia barcos dos **deuses**, assim o 45 deuses também tinham carruagens para uso em viagens e batalhas. Eles são frequentemente retratados em pé em suas carruagens, especialmente o deus da tempestade Iskur/Adad. Na realidade, as estátuas de culto dos deuses eram transportadas por terra em carruagens e carroças. Talvez de vez em quando, quando relatos documentais descrevem um deus como supervisionando ou realmente envolvido em uma batalha, a estátua do deus foi transportada para o campo de batalha.

Bunene é dito ter sido o cocheiro (e em alguns relatos o filho) de Utu. Pelo menos na teologia do século VII aC, pensava-se que Utu andava em sua carruagem pelo céu durante o dia e pelo "interior do céu" à noite.

Veja **cavalo; viagens e procissões de os deuses**.

encantos: veja amuletos; magia e **feitiçaria**.

cerimônia de 'mancha de cone': veja balde e **cone; árvore estilizada e seus 'rituais'**.

cosmologia

Uma variedade de ideias cosmológicas eram correntes em diferentes períodos da história da Mesopotâmia. A visão suméria anterior da cosmologia parece ter sido a de um universo dipartido consistindo de um (céu) e ki (terra, incluindo o **submundo**) (veja **Du-ku**).

Originalmente unidos e habitados apenas por deuses, eles estavam em um tempo primordial separados uns dos outros. Essa separação pode estar ligada à necessidade de ter um lugar para a humanidade habitar. A terra era vista como um campo retangular com quatro cantos, uma imagem que persistiu, pelo menos como uma expressão estereotipada, até tempos muito posteriores.

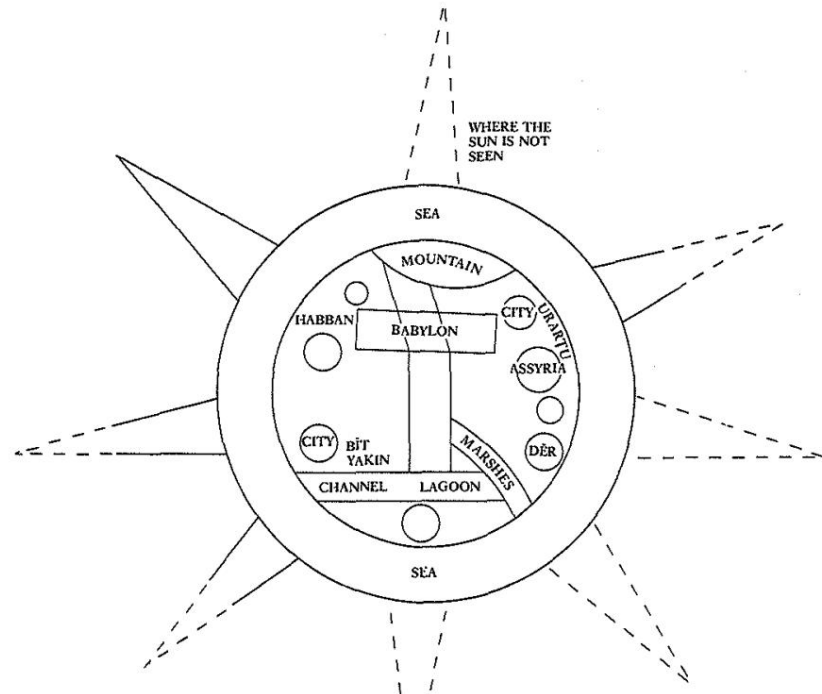
Os babilônios, por outro lado, de acordo com uma tabuinha mostrando um mapa do mundo, consideravam a terra como um disco plano, com o mar salgado ao seu redor. Além do mar havia oito *nagu* (regiões), uma das quais era o lar de Ut-napisti (**Ziusura**), sobrevivente do **Dilúvio**.

Sob o mundo, de acordo com outras fontes, estava o *apsu* (abzu) e abaixo dele o submundo, entrado por um par de portões trancados nos extremos leste e oeste dos horizontes, para os quais a abordagem era por escada. Por elas o sol passava todos os dias, entrando pelo lado oeste e emergindo pelo leste. Uma escada também levava ao céu. De acordo com um tra



45 Um adorador derrama uma libação sobre um altar diante de um deus (provavelmente Iskur) andando em sua carruagem, puxada por um leão-dragão alado. Uma deusa nua está nas costas da fera. De um selo cilíndrico do Período Acadiano.

46 Uma visão panorâmica do mundo de acordo com os babilônios, conforme esboçado em uma tabuleta de barro dos tempos babilônicos posteriores agora no Museu Britânico.



Além disso, havia três céus sobrepostos, o mais baixo dos quais continha as estrelas, sendo o do meio a casa dos **Igigū** e o mais alto a de Ann (An). Em uma tradição astronômica separada, o horizonte leste foi dividido em três faixas verticais (ver

astrologia e astronomia).

A Epopéia Babilônica da Criação se adapta este sistema, refletindo tanto o universo dipartido do céu e da terra (quando Tiāmat é dividido em dois), quanto um universo de quatro partes do céu, céu inferior (casa de Enlil), terra (casa de Marduk) e *apsu*.

Refletindo a antiga ideia suméria da separação entre céu e terra, uma importante imagem cosmológica é a da 'corda de amarração' ou 'poste de amarração' do céu e da terra (também chamada de 'corda do nariz', usada para gado, ou o 'posto de fronteira'). Um templo pensado para ser um canal de comunicação entre a terra e o céu pode ser assim descrito.

Veja **criação**.

vaca e bezerro

Com antecedentes aparentes no início histórico e Arte suméria, um grupo que consiste em uma vaca e seu bezerro é um motivo comum do Old Baby

Ionian ao período neo-assírio, e se repete mesmo na era parta. O motivo muitas vezes parece ser um símbolo divino e foi interpretado como um emblema de Istar (Inana) ou, talvez com mais probabilidade, de Nin hursaga. Que o grupo foi representado em escultura monumental apotropaica, pelo menos em Urartu, é comprovado pelo registro das peças saqueadas por Sargão II da Assíria do templo de Haldi (ver deuses urartianos) em Musaçir em 714 aC, que incluía 'um touro; uma vaca junto com seu bezerro'. A vaca e O motivo do bezerro foi retratado no relevo do palácio assírio mostrando o saque do templo.

criação

Relatos mesopotâmicos do início do mundo variam de acordo com a cosmologia seguida. Geralmente, no entanto, supõe-se que os deuses existem há muito tempo, mas não para sempre, e que o homem é uma chegada tardia à cena. Nammu foi a mãe que deu à luz An (céu), Ki (terra) e os outros 'grandes deuses'. (Veja também Ansar e KNav)

Para expressar a ideia de criação, várias imagens foram usadas. Em primeiro lugar, a ideia de relações sexuais

crescente

curso entre deuses: o deus Nanna era filho de Enlil e Ninlil. Enki e Nin hursaga produziram uma série de oito divindades. An e Ki produziram vegetação natural. Enlil e Kur produziram Summer and Winter, pcr sonificado em um poema sumério.

Em segundo lugar, a imagem da modelagem à mão de uma estatueta de barro foi usada, principalmente para a criação da humanidade. Ou uma deusa-mãe como Nammu ou Aruru, ou então Enki, molda a criatura (às vezes com outra deusa como 'parteira'). Na Epopéia de Atra-hasis, o barro é misturado com o sangue de um deus morto. Na Epopéia da Criação, o homem aparentemente é criado apenas a partir do sangue de um deus morto, Qingu.

Finalmente, o poder vivificador do enunciado divino é visto como responsável pela criação. Especialmente Enki é descrito como um empreendimento a organização do universo, e como realizar isso apenas pelo poder criativo de sua palavra.

Deuses pessoais são às vezes descritos como sendo responsável pela criação do indivíduo sob sua proteção.
Veja Beroso; **Igigi**; Casamento Sagrado.

crescente

7,10, 14,21, 49,82, 87,88, 95
A lua crescente reclinada ocorre como um motivo na arte mesopotâmica desde os tempos pré-históricos até o período neobabilônico, e pelo menos desde o antigo período babilônico é conhecido por inscrições como um símbolo do deus da lua Sin (Nanna-Suen). Seu nome Ak kadian era mhm. Em todos os períodos, uma variante comum colocava o emblema em um poste, às vezes com enfeites elaborados, quando aparece como um motivo independente ou é segurado por deuses, deusas ou figuras de animais ou híbridas.

74
Provavelmente foi então considerado como tendo um poder magicamente protetor. Do Antigo Período Babilônico em diante, e especialmente desde os tempos cassitas, o crescente de Sin era frequentemente representado dentro de um disco; às vezes isso parece ser uma fusão do crescente e do disco solar, como se simbolizasse um eclipse. Em neo-assírio e lii
47,73
Arte neobabilônica, a parte superior do corpo de um deus, presumivelmente Sin, pode aparecer emergindo do

crescente. Em pelo menos um selo cilíndrico neo-assírio encontramos um crescente alado com deus colocado centralmente, que usa um gorro em forma de meia-lua, e divindades menores voltadas para dentro nas extremidades das asas, em aparente imitação do símbolo comum de os deuses no disco alado.

Veja o símbolo 'ômega'; estrela (símbolo).

trapaceiro

O bastão de cabeça torta é um elemento que ocorre principalmente na arte glíptica da Antiga Babilônia. Ocorre como um motivo isolado, mantido por um deus, ou colocado acima de uma cabra ou cachorro sentado. Muitas vezes é colocado perto da 'figura com maçã', com quem pode, portanto, ter sido associado.
É um símbolo do deus Amurru (Martu). 76 106

Em uma foca kassita, o cajado é segurado pela figura vestida de peixe, que está associada a Ea (Enki). Nos selos neo-assírios, um deus que está em cima de um peixe-bode, provavelmente Ea, às vezes carrega o cajado; aqui pode servir simplesmente como uma representação grosseira do cajado do deus com cabeça de carneiro (ver estandartes, bastões e cetros dos deuses). 76

A constelação chamada de Crook corre corresponde a Auriga (ver zodíaco).

Cruz

Além da suástica, o único motivo cruciforme atestado como elemento distinto na arte mesopotâmica é a 'cruz formee', uma forma que se aproxima daquela hoje conhecida como cruz de malte. Na arte pré-histórica e histórica primitiva, a forma ocorre apenas como parte de desenhos geométricos e florais, ou em contextos isolados aos quais é difícil vincular com qualquer certeza ou significado religioso. Após o início da dinastia 48

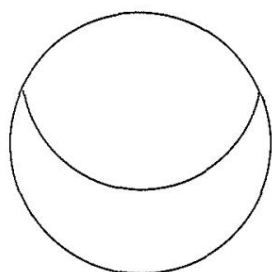
Período o motivo desaparece da arte até meados do segundo milênio aC.

Aparecendo com frequência nos selos cilíndricos do Período Kassita (com uma variante mais rara no Assírio Médio), a cruz 'kassita', como tem sido chamada, provavelmente teve uma origem independente. Pode ter sido um símbolo da divindade do sol Kassite. Aparece em contextos que sugerem fortemente que é um símbolo do sol, substituindo o disco solar, ou em posições posteriormente ocupadas por 76

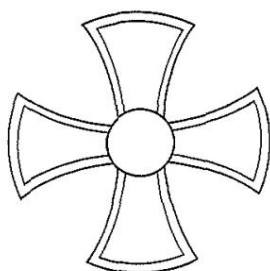
o disco alado. Estes incluem, mais comumente, o posicionamento entre um deus com a mão levantada e um adorador (este último algumas vezes, de fato, omitido), acima de cenas de caça, ou em associação com a árvore estilizada.

A cruz, no entanto, não aparece no **kudurrus**, onde o **disco solar** representa o deus sol.

Na arte assíria média e neo-assíria, a cruz aparentemente era normalmente substituída pelo disco alado. Esculturas de reis assírios, no entanto, podem mostrá-los usando símbolos divinos como brincos ou como pingentes pendurados em um colar, e nestes casos é a cruz



47 Um crescente (aqui, como muitas vezes, dentro de um disco), símbolo do deus da lua Sin (Nanna-Suen).



48 Uma versão neo-assíria de uma cruz, provavelmente um símbolo do deus sol Samas.

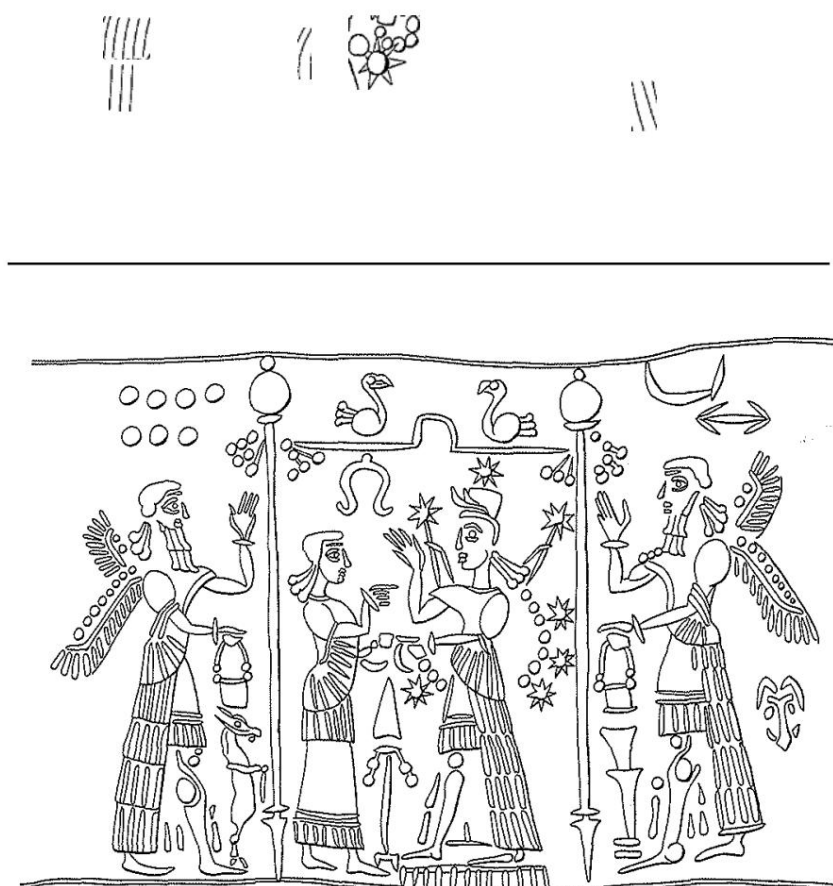
49 (à direita) Cenas de adoração diante da estátua de culto da deusa Istar em pé em seu santuário. De selos cilíndricos do período neo-assírio, de estilo modelado atribuível aos séculos VIII aC.

em vez do disco alado que é invariavelmente 2t ser visto. Raramente a cruz fica no lugar do disco alado em selos assírios, mas aqui, em alguns casos, ela é mostrada com quatro projeções ondulantes, provavelmente raios solares, emergindo diagonalmente de suas interseções.

Estas são fortes indicações para a cruz como um símbolo adicional (junto com o disco solar e o disco alado) do deus sol Samas (Utu).

estátuas de culto

Os deuses se manifestaram na terra 49 através do veículo de suas estátuas de culto. Sem ser exatamente o deus, a estátua foi



tendências

considerado muito mais do que sua imagem, uma vez que estava imbuída (mas não restringia de forma alguma) a presença divina. O paralelo mais próximo nas religiões modernas, talvez, seja o papel do ícone na ortodoxia oriental, enquanto no campo secular pode ser bom lembrar que o olho de uma criança verá vida e personalidade em uma boneca que, por outro lado, nível, a mente reconhece como um brinquedo inanimado.

As estátuas de culto foram feitas pelo menos desde a Terceira Dinastia de Ur, geralmente esculpidas em uma madeira importada cara, cobertas de ouro. Nos períodos babilônicos, pelo menos, a imagem recém-dedicada era imbuída da presença da divindade pela realização de rituais, conhecidos como 'Lavar a boca' e 'Abrir a boca'. Como a divindade precisava comer e beber (ver comida e bebida dos deuses), as cozinhas dos templos preparavam as refeições diárias.

Animais e plantas foram criados e cultivados nos campos do templo ou foram doados por pescadores e agricultores locais. Os sacrifícios e oferendas dos devotos

complementavam os estoques de alimentos, que, na prática, eram consumidos pelo clero e pelos funcionários do templo. A estátua de culto não era apenas alimentada, mas também vestida com as melhores roupas, constantemente banhada, levada para a cama no quarto ricamente adornado do deus e tratada com festividades e entretenimentos, como música. Desvios da rotina eram proporcionados pelas grandes festas mensais e outras ocasiões especiais, como visitas por terra ou rio a outras cidades (ver barcos dos deuses; carros dos deuses; viagens e procissões dos deuses).

Ver mulher nua; Casamento Sagrado; templos e arquitetura do templo.

tendências

Dagan (hebraico Dagon) era um deus do milho semita ocidental que passou a ser adorado extensivamente em todo o Oriente Próximo, incluindo a Mesopotâmia. O significado original do nome é desconhecido, mas *dagan* é uma palavra comum em hebraico eugarítico para 'grão', e de acordo com uma tradição o deus Dagan foi o inventor do arado.

O culto de Dagan é conhecido em Mari desde cerca de

2300 ac, em Ebla cerca de 2300 ac e em Ugarit mais de mil anos depois. Sargão de Agade e seu neto Narâm-Suen atribuído

muitas de suas conquistas ao poder de Dagan.

Em algum momento, Dagan se tornou o principal deus dos filisteus.

Em Ugarit, na costa mediterrânea, Dagan era considerado o pai do deus Baal (Hadade) e o segundo na hierarquia do deus supremo El. No entanto, ele não é uma figura importante nos mitosugaríticos. Seu papel como deus da vegetação parece ter sido em grande parte usurpado por Baal por cerca de 1700 ac.

Em uma data inicial Dagan foi assimilado no panteão sumério, mas apenas como uma divindade menor, atendente de Enlil. A deusa Sala tornou-se sua esposa; em uma tradição diferente, a esposa de Dagan era Ishara. Diz-se que foi pelo poder de 'seu criador' Dagan que Hammurabi da Babilônia foi capaz de conquistar a cidade de Mari, enquanto o rei assírio contemporâneo Samsī-Adad I, 'adorador de Dagan', construiu um templo para o deus em Terqa, que ele nomeou

E-kisiga, a 'Casa das Oferendas Funerárias'. Em um poema assírio, Dagan senta-se, junto com Ner gal e Misaru (veja bem e mal), como juiz dos mortos quando chegaram ao mundo subterrâneo. Na crença babilônica Dagan manteve com ele no submundo, em escravidão eterna, os sete filhos do deus Enmesarra (ver Sete (deuses)).

Uma tradição que remonta pelo menos ao século IV dC De Dagan como uma divindade de peixe é errôneo.

Damgalnuna (Damkina)

Damgalnuna é o nome sumério anterior da deusa Damkina. Oferendas de **peixe** foram feitas a ela em Lagai e Umma nos primeiros tempos, mas seu principal centro de culto era a cidade de Malgûm. Talvez originalmente um de um número das deusas- **mães** , ela alcançou uma personalidade independente como esposa de **Enki**. No épico babilônico da criação, Ea (Enki) e Damkina são os pais do deus Mar duk. Assurnasirpal II, rei da Assíria (883—859 ac), construiu um templo para eles em Kalhu (moderna Nimrud).

O animal associado a Damkina foi
97 o **leão**; astrologicamente ela estava associada à constelação chamada Carroça do Céu (Ursa Menor).

Damkina: veja Damgalnuna.

Sangue

Um deus da cura, que afasta demônios e "amarra o tendão rasgado", Damu foi homenageado especialmente em Isin, e também em Larsa, Ur e talvez Girsu. Ele é geralmente considerado como um filho da deusa Ninisina e como um filho, ou então idêntico ao deus Ningiszida (embora uma tradução acadiana de um poema sumério o descreva erroneamente como uma 'filha' de Ninisina). Mas esses detalhes variam, e algumas vezes ele parece estar mais ligado ao círculo de **Nanse**. Não está claro se o Damu adorado em Ebla e Emar na Síria era a mesma divindade ou um herói local. O culto oficial de Damu parece ter desaparecido após o Antigo Período Babilônico.

Astrologicamente, Damu estava associado à constelação chamada Porco (possivelmente Del phinus).

Em alguns poemas sumérios, **Dumuzi** é tratado como 'meu Damu', mas é possível que uma palavra diferente, talvez significando 'criança', esteja envolvida aqui.

Dayyānu: ver o bem e o mal.

deuses mortos

Na Mesopotâmia, embora a imortalidade fosse reservado para os deuses (veja Siduri), nem todos os deuses eram imortais. Várias divindades foram consideradas mortas. Tampouco os 'heróis' estavam isentos da morte. Apenas ZiusurHUt-napiiti recebeu a vida eterna, enquanto outros (incluindo o parcialmente divino Gilgames) pereceria.

Ao contrário dos homens mortais, os deuses parecem nunca ter morrido de doenças, nem geralmente das atividades de demônios (embora **Dumuzi** tenha sido apreendido por **gallas**). Deuses mortos eram geralmente aqueles
50 que foram mortos. Selos do Período Acadiano mostram divindades em batalha, às vezes uma matando a outra.

A ideia de que os deuses podem ser mortos e criados é encontrada perto do início do Épico Babilônico da Criação, quando Apsû (veja **abzu**), tendo gerado uma linha de divindades por sua união com **Tiāmat**, quase imediatamente decide destruí-los novamente, por causa do incômodo que lhe causaram. Na verdade, as mesas estão viradas, e o próprio Apsû é vítima das mãos de Ea (Enki). A morte subsequente de Tiāmat é apresentada como tendo um papel crucial na **criação** do universo, uma vez que o céu e a terra (Ki) são feitos das duas metades separadas do corpo do monstro (ver **cosmologia**). Além disso, a humanidade é criada, em parte, do sangue da consorte de Tiāmat, o deus **Qingu**, que encontra sua morte, após a derrota de Tiāmat, por uma espécie de execução judicial. Aparentemente, as onze criações monstruosas de Tiāmat que lutaram ao seu lado (criaturas **de Tiāmat**) são mortas por Marduk na grande batalha, mas as estátuas delas são colocadas por Marduk no **apsû (abzu)**.

Nada em detalhes é conhecido sobre o mito ou mitos sobre a morte dos Heróis **Mortos**, mas parece claro que eles eram deuses que se acreditava estarem mortos há muito tempo, mas que



50 Um deus corta a garganta de outro. Ambas as figuras usam o boné da divindade. De um selo cilíndrico do Período Acadiano.

morte e práticas funerárias

continuou a receber oferendas (veja **sacrifício e oferenda**) e adorar apenas como deuses vivos.

135 Sua morte **por Ningirsu** ou **Ninurta** é paralelo pela derrota de Marduk e matança das criaturas de Tiāmat. Como em ambos os casos foram feitas

imagens desses monstros mortos (estátuas das criaturas de Tiāmat, pelo menos, eram no **primeiro** milênio aC consideradas demônios magicamente protetores), parece que, apesar de estarem mortos, pensava-se que esses deuses ainda possuíam alguns poderes efetivos. Da mesma forma, o poder mágico e a sabedoria de deuses antigos (e provavelmente mortos)

9, como Lahmu e até os Sete Sábios poderiam ser II, 12 aproveitados pela modelagem de uma **estatueta** na imagem da criatura e pela recitação de encantamentos para imbuir a figura com os mortos. a presença da entidade (seemágica e feitiçaria). HuwawHHumbaba, morto **por Gilgames** e **Enkidu**, é outro caso em 69 questão: provavelmente sua imagem foi acreditada para 85 ser eficaz como uma força mágica contra o mal.

Para os homens, 'morte' geralmente significava viajar para o **submundo** (veja vida após a **morte; morte e práticas funerárias**), mas para um deus que foi não desmembrado (como Tiāmat ou Qingu foram), o significado preciso de sua 'morte' não é claro. Huwawa parece simplesmente desaparecer de cena, como se estivesse no esquecimento: não ouvimos falar de seus feitos ou sofrimentos após a morte.

Alguns 'deuses mortos', no entanto, parecem ter associações com o submundo.

O mais famoso "deus morto" da antiga Mesopotâmia é Dumuzi. Por ser um deus pastor de ovelhas, a tradição de sua morte e renascimento foi provavelmente um mito etnológico relacionado à passagem das estações. A 'morte' do deus parece ter envolvido seu sequestro forçado para o submundo. (Veja **Ningiszida**.)

Outro deus descrito como 'morto' é Gugal ana, a primeira esposa e consorte da rainha do mundo inferior **Ereskigal**. No poema sumério 'Inana's Descent to the Nether World', em

Para poder entrar no submundo, **Inana diz** que veio para assistir ao 'funeral' de Gugal-ana, seu cunhado.

Se o 'funeral' de Gugal-ana apenas comemorou sua remoção para as regiões infernais (em certo sentido, sua 'morte') ou se

seguir uma 'segunda' morte no submundo -

o que quer que possa ser entendido por isso - é desconhecido. (A própria Inana, em sua visita às regiões inferiores, é descrita em termos que sugerem sua 'morte').

Algumas figuras de barro cozido, possivelmente do período Isin-Larsa ou da Antiga Babilônia, mostram um deus que parece estar deitado em um caixão. Isso foi 112 interpretado como Nergal, senhor do mundo inferior, em repouso.

morte e práticas funerárias

Acreditava-se na antiga Mesopotâmia que a imortalidade era reservada aos deuses; a morte era o destino inevitável do homem (ver Siduri). Nem a vida após a morte era considerada muito palatável: no submundo sumério, os mortos consumiam poeira, enquanto o inferno assírio-babilônico era povoado por uma infinidade de demônios e monstros intimidadores. Isso está em contraste marcante com os conceitos egípcios da vida gloriosa por vir, que deu origem à prática de embalsamamento e mumificação. O pessimismo mesopotâmico a esse respeito provavelmente surgiu das condições comparativamente duras de quase todos os aspectos da vida, sendo a planície aluvial da Suméria bem adequada à produção agrícola, mas carecendo praticamente de todas as matérias-primas, exceto argilas naturais.

Sugeriu-se que a prática do enterro nas sociedades pré-históricas da Mesopotâmia procurava ou manter uma comunicação próxima com o falecido, por meio de um culto aos mortos, ou, inversamente, impedir que os mortos assombrassem os vivos, como eles iriam

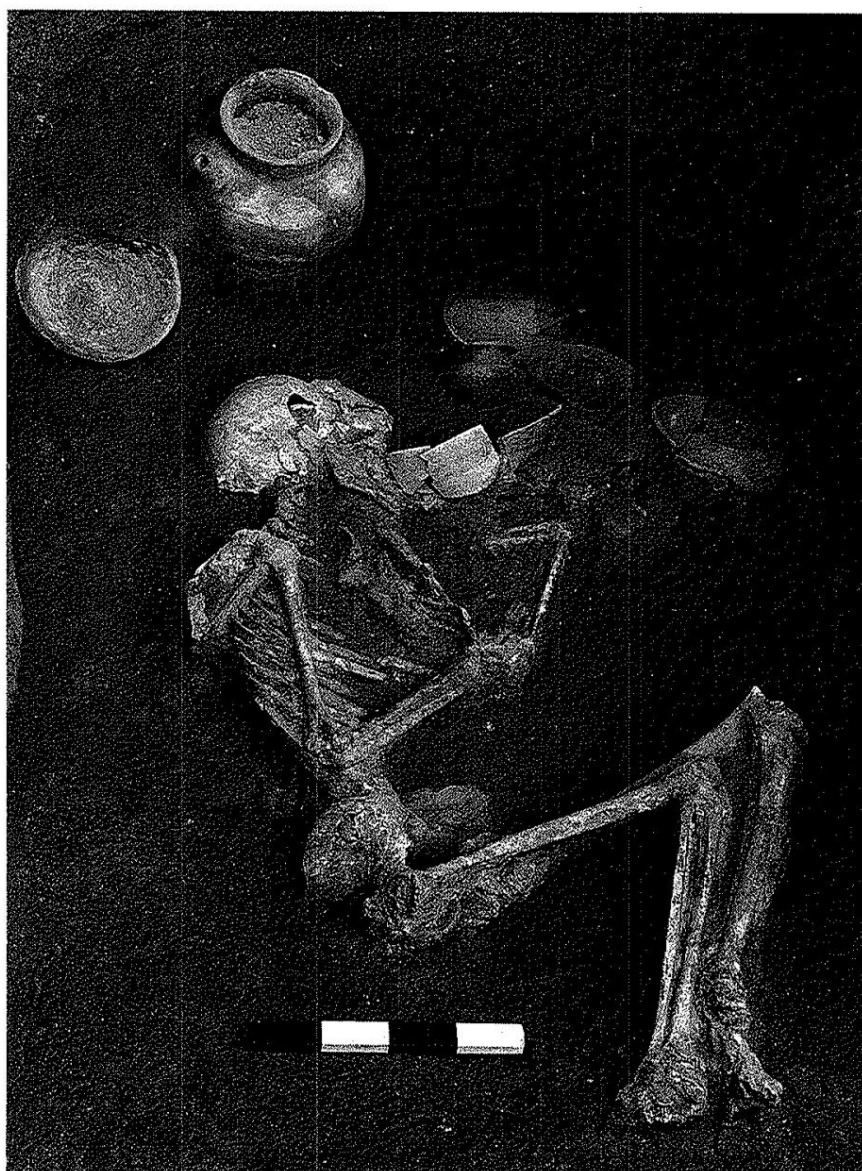
fazer se deixado insepulto e livre para vagar (ver gidim). O rito sumério de derramar libações no solo por meio de um cachimbo de barro, provavelmente destinado a dar de beber ao falecido, pode ser evidência de que se acreditava que os mortos permaneciam em seus túmulos. No tempo da Terceira Dinastia de Ur, no entanto, como ilustrado por um poema funerário, havia uma crença em diferentes tratamentos dos mortos na chegada ao mundo subterrâneo, dependendo da natureza de seus enterros. O enterro adequado do falecido era, portanto, de importância crucial para sua futura 'vida'.

A prática mais comum em todo o antigo Oriente Próximo parece ter sido a inumação (enterro do corpo na terra ou em um recipiente), embora a quase completa ausência de enterros de adultos do Período Uruk possa sugerir a prática de expor cadáveres naquela época. A cremação (a queima dos restos mortais) não parece ter sido praticada em nenhum período: não há evidências em sepulturas escavadas na Mesopotâmia para o uso do fogo e um texto sumério sugere que ser queimado até a morte acidentalmente era considerado uma lamentável situação de fato (ver vida após a morte).

Os primeiros restos humanos conhecidos na Mesopotâmia foram escavados em Shanidar

Caverna nas montanhas de Zagros. Os nove esqueletos (sete adultos e dois bebês) não pertencem todos a um único período, mas datam de talvez cerca de 60.000 a 45.000 anos atrás.

A maioria dos sepultamentos conhecidos de escavações arqueológicas foram encontrados em cemitérios. Estes envolvem os túmulos de adultos e crianças do sexo masculino e feminino. Jovem as crianças às vezes eram enterradas nas mesmas sepulturas que os adultos (homens ou mulheres), e em certos períodos há evidências de uma relação de sangue nesses casos. Os bebês, no entanto, normalmente não eram enterrados nos cemitérios, mas sob o chão de casas particulares, muitas vezes em panelas (às vezes com um toque de



51 Um enterro sumério do início do período dinástico, escavado por arqueólogos no local de Abu Salabikh (talvez a antiga Ereí).

morte e carrinho funerário: tices

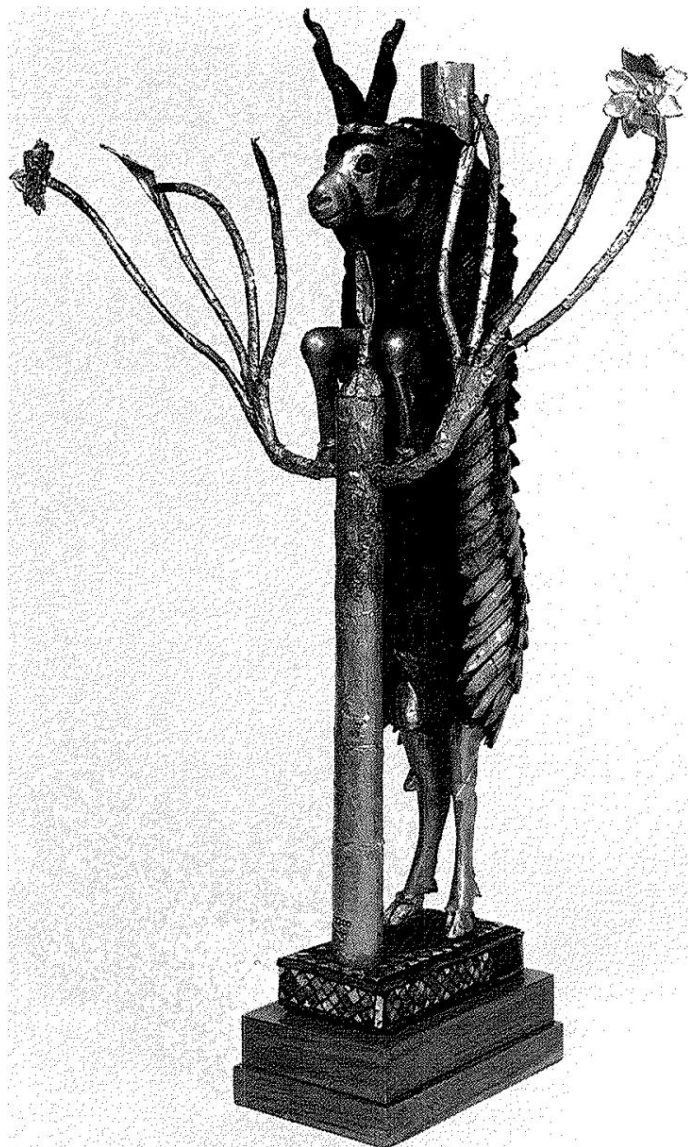
sacrifício humano), ou simplesmente jogado em lixões como se fossem considerados sub-humanos. Os adultos também foram enterrados sob o chão das casas, mas raramente em lixeiras.

A riqueza relativa e o grau de elaboração na construção de sepulturas variam consideravelmente de acordo com o tempo, o lugar e, em alguns períodos, o status social dos indivíduos envolvidos. Os enterros sumérios podem mostrar um nível muito alto de esforço e gastos, principalmente com os chamados 'Túmulos

35,52, Reais' em Ur,
83, 84 mas também nas sepulturas ricamente mobiliadas em cemitérios em alguns locais urbanos. Em menos rico

locais, no entanto, os enterros podem ter comparativamente pouco em termos de bens funerários. No primeiro milênio aC, uma diferenciação social exagerada é aparente dentro de determinadas culturas. Os enterros neo-assírios, por exemplo, variam de enterros simples com poucos ou nenhum material funerário, passando por enterros mais ricos, muitas vezes em caixões de "banheira" de terracota ou cobre/bronze, até sepulturas fantasticamente ricas, como as das rainhas assírias recentemente descobertas em Kalhu (moderna Nimrud).

A construção de sepulturas varia de simples covas, até sepulturas um pouco mais elaboradas com câmaras funerárias fechadas com tijolos.



52 Um objeto elaborado usado para apoiar alguns móveis de sepultura. Um bode feito de concha, lápis-lazúli e ouro em núcleo de madeira. Um de um par encontrado em um dos 'Royal Tombs' fantasticamente ricos em Ur. Período dinástico inicial. Ht. 47°

o poço de acesso e os túmulos escavados na rocha ou com tampas de pedra, ao mausoléu de tijolo ou pedra, implicando custos e esforços consideráveis na construção.

Muitas vezes a câmara funerária, mesmo nas sepulturas mais pobres, parece ter sido forrada com juncos ou folhas de palmeira, soltas ou em forma de esteiras tecidas.

O corpo era muitas vezes coberto por um maneiras.

No início da dinastia, o norte contemporâneo
51 Nos sepultamentos mesopotâmicos ('Ninevite 3') e no início da Babilônia, o corpo geralmente era encontrado na posição flexionada ou chamada de 'dormindo' (com as pernas juntas, dobradas e levantadas), embora não frequentemente na posição agachada ou assim. chamada postura 'fetal' (com as pernas bem flexionadas e próximas ao queixo). Mais tarde, a posição preferida parece ter sido a postura 'esticada' (com o corpo estendido, pernas retas e deitado de lado ou de costas).

A orientação dos sepultamentos era muitas vezes pelos pontos cardeais, e às vezes pode-se mostrar estar relacionada a outros fatores, como o sexo ou a idade do falecido. A orientação preferida, ou a evitação de certas orientações, variava de acordo com o período e a localização.

Exceto no caso de indivíduos muito ricos, adornados com uma massa de joias, a evidência da vestimenta usada pelo falecido é escassa, pois nas condições áridas da mesopotâmia os tecidos lisos raramente sobrevivem. Alguns fragmentos, no entanto, foram encontrados.

Aqueles de um enterro do Período Ninevite 3 foram identificados como seda (!) e linho. A ocorrência bastante comum de alfinetes de cobre ou bronze, frequentemente encontrados no peito ou nos ombros, sugere que o corpo estava geralmente vestido.

As contas têm sido encontradas em grande número como colares (ou mais raramente amarradas na cintura) ou em números menores ou individualmente nos pulsos (às vezes perto dos tornozelos). Números de selos cilíndricos também foram encontrados em raras ocasiões amarrados ao redor do pulso, talvez usados como contas; mais geralmente um único selo foi colocado separadamente na sepultura.

Enterros sem bens funerários não eram incomuns, mas mesmo um enterro empobrecido muitas vezes continha um pote ou dois, mesmo um quebrado. A cerâmica é o mais comum dos objetos

encontrados em sepulturas, embora às vezes seja difícil distinguir entre os vasos que eram oferendas funerárias e aqueles que serviam apenas como transportadores de alimentos,

bebida, água de lavagem ou cosméticos. Há apenas evidências ocasionais e equívocas de vasos feitos propositalmente para o túmulo. 'Conjuntos' de vasos de diferentes tamanhos, colocados um dentro do outro, e aparentemente para serem usados juntos, são comuns, no entanto, em sepultamentos sumérios e ninivitas. A posição dos vasos dentro das sepulturas pode - quase acidentalmente - nos dar alguma indicação de sua finalidade, pois mesmo

se nenhuma regra governasse o posicionamento, seria seja natural localizar os itens mais importantes e pessoais próximos ao corpo, com outros objetos empilhados no espaço restante. Nos enterros dinásticos iniciais e ninivitas 3, o falecido geralmente segura uma pequena tigela na frente do rosto como se fosse comer: mesmo quando nenhum recipiente está presente, as mãos são normalmente mantidas nessa posição e talvez originalmente segurassem alguma comida, há muito tempo perecida. Os ossos de um pequeno animal em um caso foram recuperados da tigela nesta posição. Os ossos de animais maiores e os restos carbonizados de cereais, provavelmente restos de comida ou oferendas de sacrifício (ver sacrifício de animais), às vezes foram encontrados nas sepulturas. Um grande vaso, muitas vezes colocado perto da cabeça, regularmente com um pote menor dentro de sua borda, talvez fosse uma provisão de água potável, completa com uma colher. Outro grande vaso é às vezes encontrado junto com uma grande laje de pedra natural (a chamada 'lápide'): estes têm sido interpretados como um recipiente para água de lavagem e uma laje de ablução.

Pedras e seixos menores, às vezes de cores diferentes e cuidadosamente colocados no corpo, têm sido interpretados como tendo uma função simbólica ou mágica.

Ferramentas e armas não são muito comuns em enterros mesopotâmicos de qualquer período.

Os bens funerários parecem ter servido a uma variedade de propósitos. Alguns objetos eram tão pessoais para o falecido que sua inclusão na sepultura era natural, pois não seriam usados por outros. Exceto nas sepulturas mais ricas, este

dedicação

categoria de produtos provavelmente incluía apenas peças de vestuário ou brinquedos para crianças. Uma segunda categoria de itens foi incluída para o uso da pessoa morta na vida após a morte ou em seu caminho para a vida após a morte, ou como presentes para os habitantes do mundo inferior (referido em textos do Período Dinástico Inicial e da Terceira Dinastia de Ur). Finalmente, os bens eventualmente atribuídos à sepultura podem representar uma demonstração pública de riqueza por parte da família e amigos do falecido durante as cerimônias fúnebres. Provavelmente no caso de indivíduos de alto escalão ou ricos, uma cerimônia elaborada acompanhou a procissão desde da casa ao local do enterro, embora para a Mesopotâmia tenhamos poucas evidências dos ritos envolvidos (em contraste com as representações nos murais egípcios).

É este aspecto, a aparente relação entre a riqueza de um indivíduo na morte e sua riqueza e status em vida, que estimulou um renovado interesse dos arqueólogos pelas práticas funerárias durante o

último quarto de século. Antes considerados apenas uma base para especulações (muitas vezes imaginativas) sobre crenças religiosas, os dados de sepultamentos são hoje amplamente estudados como evidência de estratificação social. Especialistas em arqueologia da antiga Mesopotâmia, em geral, demoraram a fazer uso de evidências mortuárias dessa maneira, mas vários estudos recentes lançaram as bases para o que pode ser uma área frutífera de pesquisa no futuro próximo.

Veja Adapa; **sacrifício de animais; deuses** mortos ; Dilmun; **doenças e** medicamentos; gala; **Jogos** de Gil ; **sacrifício humano**.

dedicação

Em cada período, era considerado apropriado para um vencedor em batalha dedicar alguns de seus despojos à divindade protetora especial de sua cidade. Tais objetos costumam levar inscrições para esse efeito e passaram a fazer parte do tesouro do templo. Objetos cerimoniais valiosos, muitas vezes de materiais preciosos, também podem ser dedicados a um deus em tempo de paz pela 'vida' de um indivíduo, especialmente um governante, pelo próprio indivíduo ou por um de seus 'servos', possivelmente como agradecimento dando após doença ou alguma outra crise.

Não há muita evidência de que objetos foram dedicados em conexão com votos ou promessas (ofertas votivas), mas pequenos modelos de, por exemplo, camas ou genitália, pés ou outros membros provavelmente foram dedicados como oferendas de agradecimento por aqueles que acreditavam na solução de seus problemas sexuais. lemas ou doenças corporais devido a uma divindade em particular, ou como sugestões por aqueles que esperam obter curas. 124, 129

A antiga sociedade mesopotâmica sempre considerou a escravidão como certa, e uma extensão disso foi a dedicação de certos seres humanos como 'pertencentes' aos deuses. Em diferentes períodos, isso assumiu formas diferentes, com efeitos sociais variados. A dedicação no Antigo Período Babilônico das filhas de famílias ricas a um deus e seu confinamento em um 'claustro' não impediu que essas mulheres se envolvessem em transações financeiras complicadas, mas pelo menos garantiu que suas propriedades fossem revertidas para sua família após a morte (já que estavam proibidos de se casar) e assim apresentavam a dissipação da herança. Em tempos posteriores da Babilônia, o templo *lirkûtu* (escravos dedicados) era uma ordem de pensões masculinas e femininas dedicadas a **Mar duk, Nabû, Samas (Utu), Nergal** ou Istar (**Inana**). Os pais dedicavam seus filhos e freqüentavam seus escravos. Eles foram marcados com uma **estrela, pá** ou cunha.

Veja **sacerdotes e sacerdotisas**.

deificação dos reis

A deificação dos reis durante sua própria vida foi confinada a um período limitado da história mesopotâmica. O primeiro rei a se tornar um deus vivo foi Narâm-Suen, rei de Agade (reinou yi —•°74 aC) e a prática continuou com os reis subsequentes de Agade, da Terceira Dinastia de Ur, e com os das dinastias de Isin, Larsa e Babilônia até 75

Samsu-dityna (reinou em 1681-1651 AC). Reis que foram deificados afirmavam ser filhos ou irmãos de deuses maiores (ver Lugalbanda). Um culto era oferecido aos reis deificados em templos em todos os seus reinos, e poesias de louvor eram compostas em sua homenagem.

Veja **Casamento Sagrado; templos e arquitetura** do templo .

divindades: veja deuses e deusas.

demônios e monstros

53 Na maioria das religiões há uma crença em vários tipos de seres sobrenaturais que se classificam entre o nível dos deuses e dos homens. 'Demônio', em seu sentido grego original (*daimôn* 'ser sobrenatural', 'espírito') serve como uma tradução aproximada de termos acadianos como *râbisu* (sumério *mfitiir*), que pode se referir e ser qualificado

como, um bom ou mau 'demônio'. Em feitiços do Período

9 Neo Assírio, lemos 'Saia, malvado *râbisu*!

Entre, bom *râbisu*!

Nos estudos modernos da arte e da iconografia mesopotâmicas antigas, no entanto, o termo "demônio" tem sido geralmente aplicado a qualquer criatura híbrida de corpo humano, enquanto "monstro" tem sido aplicado a uma combinação animal de quatro.

Demônios raramente aparecem na mitologia. As dezenas de demônios cujos nomes são conhecidos por nós são mencionados principalmente em encantamentos mágicos. Geralmente, os demônios 'maus' parecem ter sido concebidos como meros agentes e executores da vontade dos deuses; seu papel era implementar a punição divinamente ordenada pelo pecado. Esses demônios 'maus' eram muitas vezes imaginados como espíritos do tempo, do vento ou das tempestades. Seu método usual de atacar humanos era infligir doenças (mas nem todas as doenças eram devidas a eles); não há evidência para uma crença geral na possessão demoníaca. Deuses e demônios malignos são raramente representados na arte, talvez porque se pensava que suas imagens poderiam pôr em perigo as pessoas; em alguns casos, as descrições de suas aparências são tão vagas e inconsistentes que sugerem que não foram bem estabelecidas. No primeiro milênio aC, no entanto, Lamaétu é comumente representada, geralmente em conexão com encantamentos contra ela, enquanto Pazuzu é até usado para um bom propósito, sendo mostrado forçando Lamastu de volta ao ilha submundo. Essa mudança pode estar relacionada a um novo conceito no primeiro milênio aC de um submundo povoado por seres demoníacos.

Uma cronologia bastante simplificada, mas plausível para o desenvolvimento de demônios e mon

steres na arte mesopotâmica antiga adotou uma divisão em cinco fases principais, a saber:

(I) uma fase formativa, no final do Ubaid e Períodos de Uruk, quando as características de diferentes animais foram combinadas pela primeira vez em seres compostos não naturais;

(z) uma fase otimista, no acadiano Período, em que cenas glípticas mostram a captura e punição de demônios nefastos;

(3) uma fase equilibrada, na Antiga Babilônia Período em que os desenhos de selos cilíndricos muitas vezes misturam imagens (deuses, símbolos e outros motivos) de boas e más associações em relação à humanidade;

(4) uma fase transformadora, com a arte mitaniana, cassita e assíria média dos séculos XIV a XI aC, quando as imagens centradas no homem do Antigo Período Babilônico deram lugar a uma preponderância de híbridos com cabeças de animais;

(5) uma fase demoníaca, representada pela arte neo-assíria e neobabilônica, quando em cada indivíduo demônios malignos eram retratados em suas terror completo.

Esta última fase de desenvolvimento está de acordo com a nova teologia de um submundo povoado por demônios no primeiro milênio 65, 78,

BC. A mudança acontece, aliás, nos mesmos 107, 117, 99.101, tempo como o advento da prática de erigir em 134 palácios e templos estátuas monumentais e relevos de seres magicamente protetores, e de 9, 11,

enterrando pequenas imagens de barro deles no 12,40, fundações. Diversidade em cultura 70.136 e significado original, os vários deuses, demônios e monstros envolvidos foram reunidos em uma série visual bastante restrita nessa época e, pela primeira vez, passaram a ser tratados como um grupo nas narrativas mitológicas.

Veja **gala; bem** e mal; lama; '**ômega**'

símbolo udu.

destino e destino: veja **adivinhação**; intervenção **divina**; **doenças** e medicamentos; Eu; Nam **alcatrão**; **tabuleta dos destinos**.

53 Demônios, monstros e divindades protetoras menores.



toros e leões com cabeça humana



leão-centauro



Touro do Céu



centauro



grifo



leão-dragão



Asakku
(Asag)/Anzu
(imduido)



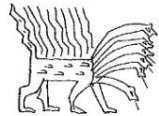
cobra-dragão



peixe-cabra



peixe-Leão



cobras



Imdugud



Ninsubur
(Deus)



Sete
(deuses)



Sobreposição
e
Meslamta-ea



ferir deus



Usmã
(Inglês)



velho



gênios



Lahm



homem-touro



leão-humanoide



leão-demônio



La inteligente



Ficar paralisado



Pazuzu



homem Pássaro



escorpião



grifo-demônio



vestido de peixe
figura



tritão e
sereia



Isso não acontece
(Humbaba)



Bes

Dilmun

Dilmun

Dilmun (ou Telmun) era um nome mesopotâmico para Bahrein e uma área da costa ocidental do Golfo (a última área aparentemente chamada de Agar pelos próprios habitantes de Dilmun), possivelmente também incluindo Failaka e outras ilhas. Tornou-se cada vez mais importante no comércio da Mesopotâmia a partir do final do início do período dinástico.

No poema 'Enki e Ninhursaga', Dilmun é descrito como uma terra 'santa', 'virgem' e 'pura' sem qualquer civilização normal, humana ou animal, ou mesmo abastecimento de água. A pedido de sua esposa-filha, a deusa Ninsikila (**Ninhursaga**), **Enki** primeiro providencia para que Dilmun receba água fresca e produtos abundantes. Então, em uma série de uniões incestuosas vários deuses e deusas nascem, entre eles o 'Lord of Dilmun' e o 'Lord of Magan'. Trabalhos recentes sobre a geografia do Golfo sugerem que um certo número de ilhas baixas pode ter gradualmente emergido da água no final do terceiro milênio, e é possível que o mito esteja relacionado a isso. O texto mais completo do poema agora disponível mostra que Dilmun não foi, como se pensava anteriormente, descrito como uma terra 'paraíso'.

De acordo com outro poema sumério, após o **dilúvio** os deuses estabeleceram **Ziusura** em 'a terra estrangeira, a terra de Dilmun no leste'.

A ideia em alguma literatura moderna de que o Bahrein era uma "ilha sepulcral" onde os corpos dos ricos ou eminentes seriam enviados para o enterro do continente mesopotâmico ou árabe não tem base confiável. Decorre de uma consideração do número de túmulos da Idade do Bronze presentes na ilha, da aparente falta de locais de assentamento correspondentes e da sugestão de que certos túmulos, registrados como "vazios" por seus escavadores, eram locais pré-comprados à espera de seus ocupantes. De fato, embora os baixos níveis de solo acima do leito rochoso tenham exigido a construção de túmulos acima do solo, o que os torna normalmente visíveis, os números envolvidos (mais recentemente estimados em cerca de 7.000) não são excessivos para uma população local, especialmente tendo em conta o número crescente de Idade do Bronze

assentamentos agora identificáveis no terreno, embora pouco investigados. As supostas sepulturas 'vazias' podem ser explicadas em grande parte pela falta de técnica arqueológica na escavação de sepulturas muitas vezes perturbadas ou mal conservadas.

deuses Dilmunitas

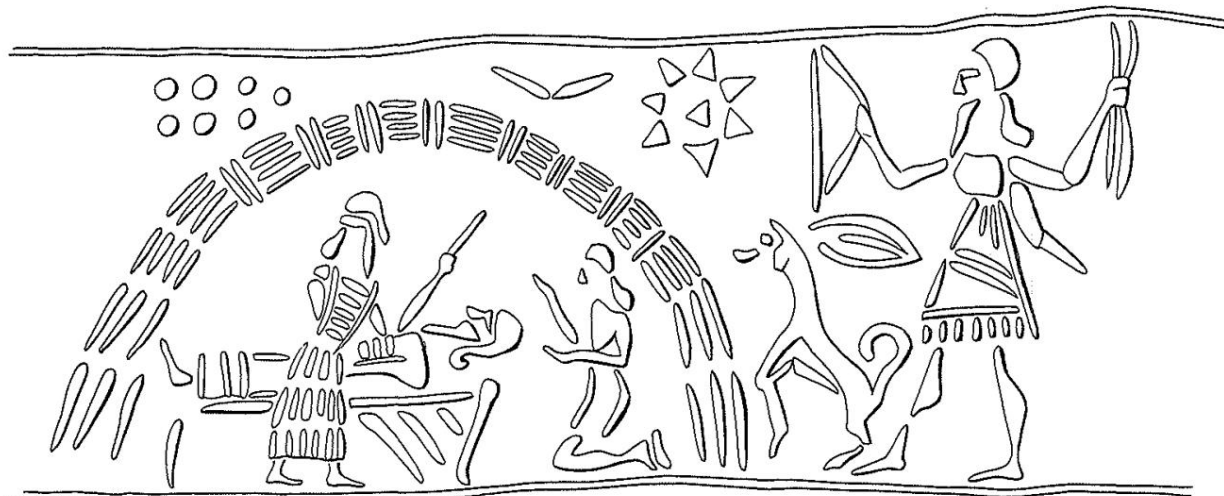
Os dois principais deuses de Dilmun, o deus Inzak e a deusa Meskilak, são referidos em fontes mesopotâmicas e dilmunitas. Inzak era considerado pelos sumérios (por quem era chamado **de Enzag**) como o principal deus de Dilmun, mas na própria Dilmun ele era caracterizado como um deus de Agar (Arábia oriental). Ele provavelmente também tinha um centro de culto na ilha de Failaka, onde o templo parece ter sido dedicado a ele. No Período Neobabilônico ele foi identificado com Nabû. Um deus chamado Inzak também era adorado em Elam, como um de uma trindade com Ea (Enki) e o deus elamita Iniusinak.

O nome Meskilak, deusa da cidade de Dilmun, deve estar relacionado com Ninsikila, outro nome para Ninhursaša. Nin-Dilmun, 'senhora de Dilmun', era provavelmente um título da mesma deusa. Ela pode ter sido considerada como a esposa ou mãe de Inzak. Um hino babilônico se refere a uma deusa chamada Suluhītu como esposa de Enzag.

Outra deusa era Lahamun, descrita como a **Sarpānitu** de Dilmun'.

Alguns deuses da Mesopotâmia são mencionados em textos encontrados no Bahrein, incluindo Enki, **Dam galnuna**, Adad (**Iskur**) e **Marduk**. No entanto, apesar do relacionamento de Enki com Dilmun no mito sumério (provavelmente resultado de conexões comerciais entre a Suméria e Dilmun a partir da Terceira Dinastia de Ur), Enki não é explicitamente mencionado como uma divindade de Dilmun e não há motivos para supor que seu culto tenha sido estabelecido ali. ou que o templo de Barbar no Bahrein foi dedicado a ele (como é comumente assumido).

Dingirmah: veja **deusas-mãe e deusas do nascimento**.



doenças e remédios

Embora um conhecimento prático de muitos remédios de ervas, bem como algum conhecimento cirúrgico, existisse na antiga Mesopotâmia, as causas (como queremos dizer a palavra) das doenças não eram compreendidas. Eles eram frequentemente atribuídos à obra de **deuses** ou **demônios** agindo como agentes dos deuses para a punição do pecado. Acreditava-se que demônios particulares causavam doenças específicas.

Algumas doenças foram descritas como, por exemplo, 'a mão de deus', 'a mão de um fantasma (gidim)', 'a mão de Istar (**Inana**)', 'a mão

54 Dentro de um abrigo de junco, um padre ministra a um homem doente, enquanto um homem e um cachorro ficam de guarda do lado de fora. De um selo cilíndrico do Período Neo-Assírio.

de Jamai (Utu)', indicando a divindade ou demônio pensada responsável por eles. Diz-se que o deus ou demônio "captura" a vítima. Na arte, um demônio segura um homem de cabeça para baixo, ou um deus pisa em alguém. Em uma oração neo-assíria, um sofredor implora perdão por sua ofensa involuntária a um deus ou deusa "a quem eu conheço ou a quem não conheço". Tais doenças eram tratadas pelo exorcista (ver sacerdotes e sacerdotisas).

14,54

Algumas doenças

que devemos considerar como psicológicos foram referidos como obra de demônios; doença psicológica também pode ser causada por feitiçaria (veja **magia** e feitiçaria).



SS Nergal, deus do submundo, instrui um leão-demônio na punição de um pecador, uma representação gráfica de apreensão por doença. Detalhe de um selo cilíndrico do Antigo Período Babilônico.

Em alguns casos, parece ter sido feita uma distinção entre essa doença de origem divina ou demoníaca e condições de anel que ocorrem mais "naturalmente" (embora as causas não sejam conhecidas). Para o tratamento deste último tipo de doenças costumava ser envolvido um sacerdote diferente, que praticava uma forma primitiva de medicina.

No entanto, as funções desse 'clínico geral' e do exorcista se sobrepunham e eram até certo ponto intercambiáveis. Se o tipo de doença não fosse claro, ambos os padres seriam chamados

dentro, e uma queixa comum era que nenhum dos dois havia sido capaz de efetuar uma cura.

Coleções de presságios diagnósticos dão copi

adivinhação

descrições minuciosamente detalhadas dos sintomas médicos, com explicações e prognósticos para o curso da doença. No entanto, estes também incluem, por exemplo, presságios observados pelo exorcista em seu caminho para tratar o paciente em sua casa.

Um grau de cirurgia primitiva era conhecido na Mesopotâmia desde um período muito antigo. Entre os esqueletos da caverna Shanidar em Zagros (que datam talvez de 60.000 a 4.000 anos atrás) estava um de um homem de quarenta anos com um braço direito atrofiado, cuja parte inferior havia sido amputada com sucesso antes de sua morte em uma queda de rocha.

Ervas e outras misturas inventadas pelos babilônios incluíam ingredientes como mel e xarope de tâmaras, bem como substâncias variadas e aparentemente secretas. Essas poções muitas vezes recebiam nomes curiosos, como 'remédio de Samai', 'excremento de pombo' ou 'pele de cobra'. Outros agentes medicinais incluíam banhos quentes e frios, a fricção de óleos no corpo e a sangria. As medidas mesopotâmicas de controle da saúde pública incluíam o uso de guarda-sóis para proteção contra o sol e de bate-moscas contra insetos, o fornecimento de banheiros e lavatórios e a construção de drenos para o descarte adequado de esgotos e, na batalha, o uso de grandes trincheiras para enterros em massa. Modelos de fígado, usados para instrução em adivinhação, eram anatomicamente superiores aos modelos europeus medievais posteriores (cinco lóbulos).

56

Uma conquista dos babilônios no campo da medicina foi o reconhecimento da transmissibilidade da hanseníase: os doentes eram exilados da comunidade.

As leis de Hamurabi da Babilônia que regulamentam os padrões de conduta profissional e fixam os honorários médicos certamente sugerem alguma prática aguçada, mas também confirmam a existência de uma profissão de medicina, bem atestada ao longo da história da Mesopotâmia. Isso refuta a afirmação do historiador grego Herodotus, no século V aC, de que os babilônios não tinham médicos.

Veja cães; gala; 'mãos-de-Istar'; Nergal.
Para deuses e deusas da cura, veja Damu; Gula; Ninisina.

68

adivinhação

A adivinhação era amplamente utilizada na Mesopotâmia. Baseia-se na ideia de que, em certa medida, o futuro é determinado por Are; mas que os deuses, especialmente Samai (Utu) e Adad (**Iskur**), disponibilizaram ao homem certas indicações do futuro (presságios ou presságios) no mundo ao seu redor, que podem ser interpretadas

(dividido) por especialistas com conhecimento especializado.

Algumas formas de adivinhação exigiam rituais especiais. Particularmente importante desde os tempos sumérios foi a extispicy, na qual o fígado, os pulmões ou a espiral do cólon de um carneiro jovem especialmente abatido foram inspecionados quanto a peculiaridades durante um período de 8,56, rito noturno. No Antigo Período Babilônico, a extispicidade era altamente desenvolvida e tinha um vocabulário técnico complexo. Também foram utilizadas a lecanomancy (no qual se observou o comportamento do óleo sobre a água) e a libanomancy (o comportamento da fumaça do incenso). Ne cromancy (chamando os espíritos dos mortos) era usado apenas raramente e considerado

perigoso.

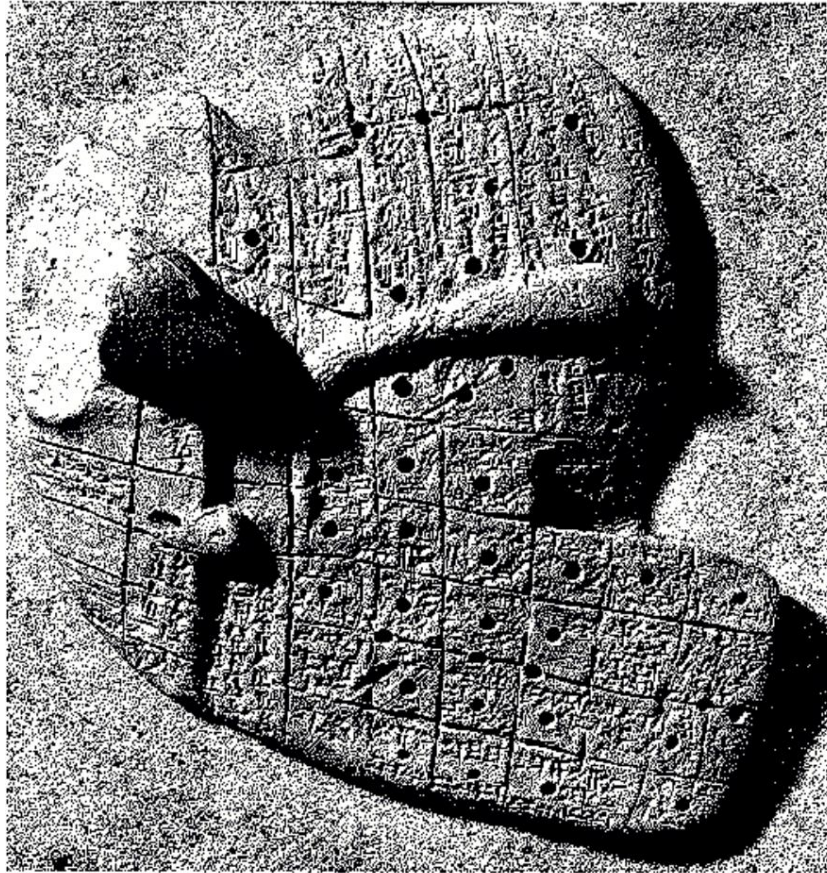
Outras formas de adivinhação envolviam a observação de ocorrências naturais casuais e essas formas gradualmente se tornaram mais difundidas. O estudo dos presságios celestes (astrológicos e meteorológicos) veio a superar até mesmo a extispicidade em popularidade e sobreviveu até depois do fim da civilização mesopotâmica.

Também importantes eram os presságios teratológicos (de nascimentos monstruosos entre os animais), presságios terrestres (de toda uma gama de ocorrências cotidianas), presságios hemológicos e menológicos (baseados na ideia de dias favoráveis e desfavoráveis), presságios prognósticos (previsão do curso e resultado de doenças), presságios fisionômicos (da aparência e comportamento de pessoas individuais), augúrio (a observação de pássaros, somente em períodos posteriores) e oneiromancy (a interpretação dos sonhos), um ramo do assunto com seus próprios praticantes especializados.

Os adivinhos tinham que ser descendentes de homens livres e perfeitos em corpo e membros. Eles eram considerados tão importantes quanto os médicos e praticantes de magia. Muitas vezes acompanhavam as tropas em campanha ou eram

S6 Um modelo anatomicamente detalhado em argila cozida de fígado de ovelha, provavelmente da antiga Babilônia. Está coberto de escritos que dão os prognósticos derivados dos sinais observados nas várias partes do órgão, e provavelmente foi usado como auxiliar no ensino da adivinhação.

4S *4S



o palácio como funcionários do Estado.

A adivinhação poderia ser usada para controlar o comportamento de reis e pessoas importantes. A extispicy foi usada por muitas pessoas comuns para investigar o futuro (muitas vezes em conexão com questões específicas). Antes das campanhas militares, antes da construção de um templo, na nomeação de funcionários públicos, na previsão do tempo, para garantir o bem-estar e a segurança do rei — e também em um nível muito mais familiar como uma forma de adivinhação pessoal - a adivinhação desempenhava um papel importante na tomada de decisões.

Veja astrologia e astronomia; gidim; **sacerdotes e** sacerdotisas; direita e esquerda; provação do rio.

intervenção divina

Embora seja um lugar-comum de certos tipos de literatura religiosa suméria que a mente de um deus era insondável — "como um barril de cerveja lacrado, quem sabe o que está acontecendo lá dentro?" — era geralmente aceito que os deuses intervieram até certo ponto na vida humana. A ideia

de um deus determinando o 'destino' ou 'destino' (sumério *nam-tar*, acadiano *sittifu*) de um indivíduo era mais um estabelecimento de certas potencialidades do que uma predestinação absoluta do futuro. Havia certos 'planos' ou 'projetos' por trás do mundo, e cabia aos deuses, reis e à humanidade em geral fazer sua parte para garantir o funcionamento harmonioso da civilização. O infortúnio e as **doenças humanas** eram muitas vezes considerados como uma indicação do desagrado divino. Por trás da teoria da adivinhação, que gradualmente se tornava cada vez mais complexa, estava o desejo de extrair antecipadamente informações bem mais específicas sobre o que os deuses reservavam para a humanidade. Nos mitos e lendas, deuses e deusas se misturam com heróis e até mortais, dando-lhes conselhos explícitos (às vezes até envolvendo-os em suas disputas interdivinas) e exercendo poder sobrenatural em seu nome. Os governantes tiveram o cuidado de dar crédito, quando devido, a seus protetores divinos para assistência na batalha. Ofertas (ver **sacrifício e oferta**) acompanhadas de re

cães

missões ou agradecimentos, e as escolhas dos pais de nomes para seus filhos, testemunham uma ampla crença no poder e disposição dos deuses para alterar o curso dos destinos humanos individuais. De fato, pode-se dizer que a crença religiosa na antiga Mesopotâmia não teria sentido se não fosse acompanhada pelo menos pela possibilidade de intervenção divina nos assuntos dos mortais.

Veja sonhos e visões.

cães

79,90 O cão sentado ocorre pela primeira vez como um símbolo divino no Antigo Período Babilônico e continua até o Neo-Babilônico. Inscrições no kudurrus o identificam como símbolo de Gula, deusa da cura. Uma antiga estatueta de cão babilônico de Girsu (moderno Tello) é dedicada (ver **dedicatória**) a **Ninisina** (Gula) e muitas **estatuetas** de cães foram descobertas no templo de Gula em Isin, confirmando que a associação remonta a essa época. Que continuou até o período neobabilônico

é mostrado por outra estatueta de Sippar dedicada a Meme (outro nome para Gula), enquanto o rei Nabucodonosor II (reinou em 640—362 aC) registra a colocação de estatuetas de cães de ouro, prata e bronze como depósitos nos portões do templo de Gula na Babilônia. Um cão é comumente visto em desenhos de focas deste período, às vezes sentado por uma deusa entronizada, presumivelmente Gula, mas também às vezes sem a deusa, sentado e apoiando o símbolo do **bandido**.

Nos Períodos Neo-Assírio e Neo-Babilônico, o cão, sentado ou em pé, também era usado como uma figura magicamente protetora, não ligada especificamente a nenhuma divindade individual.

Grupos de cinco estatuetas de barro de cães pintados de cores diferentes foram prescritos como depósitos de fundação para ambos os lados de um portão. Eles foram inscritos com pedras preciosas como 'Não pare para pensar, morda!' As estatuetas de cães de bronze são do mesmo período geralmente encontradas em grupos de sete (ver números). Se eles eram magicamente protetores ou dedicatórios ou serviam a algum outro propósito, não está claro.

Tem sido sugerido que a doença da raiva estava presente na Mesopotâmia no início do segundo milênio aC e mais difundida durante o primeiro milênio

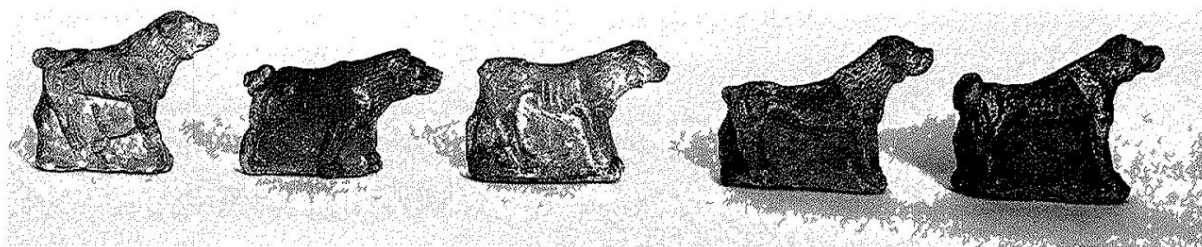
BC.

A família canina para os mesopotâmios significava não apenas lobos, hienas, chacais e cães, mas também leões.

burro: ver Lamastu.

orelhas de burro

Demônios e monstros da Mesopotâmia com as cabeças de leão eram muitas vezes representadas também com longas orelhas eretas, provavelmente as de um burro. O leão-dragão é mostrado com essas orelhas desde a época de sua invenção no período acadiano. O leão-demônio é representado com 32,99, orelhas leoninas no Período Acadiano, mas depois também adquire as orelhas eretas. O mal



57 Cinco pequenos modelos de cachorros em argila. Eles foram colocados em uma cavidade na base de um relevo de pedra monumental em um lado de uma porta no palácio real do rei assírio Assurbanipal (reinou 668-r.627Bc) em Nínive. Eles são pintados em cores diferentes e inscritos em exata conformidade com a prescrição dos rituais escritos, que denotam seu propósito como de magia protetora. Hts.45-56 rum.

151 deusa Lamastu também tem tais ouvidos quando ela é representada no primeiro milênio aC. Seu animal especial é o burro. Quando tais criaturas eram copiadas em artes fora da Mesopotâmia, as orelhas eram geralmente alteradas para as de um leão, um exemplo interessante de falta de "compreensão" da convenção mesopotâmica.

No entanto, na arte grega, o grifo manteve suas orelhas longas, e estas passaram para a iconografia dos grifos e dragões europeus medievais e modernos.

A inclusão de um elemento do asno selvagem de pés rápidos junto com aspectos do leão feroz em tais híbridos demoníacos pode ter parecido uma combinação apropriada de animais selvagens. Eles freqüentemente também têm garras de pássaros (veja garras e asas de pássaros).

Veja grifo; estandartes, aduelas e cetros dos deuses.

dragões

Dragão (grego *drakân*, 'serpente') é a palavra geralmente usada em inglês para um monstro mítico aterrorizante com um corpo escamoso de cobra ou lagarto. A crença em tais criaturas surgiu na antiguidade sem qualquer conhecimento dos monstruosos répteis e pássaros que realmente existiram na remota pré-história. arte mesopotâmica inclui várias dessas criaturas semelhantes a dragões, de naturezas maléficas e benéficas.

O mais próximo da imagem geral é o chamado dragão-cobra, mas outros híbridos, como o dragão-leão, também podem ser considerados imagens semelhantes a dragões.

Na poesia suméria, *u?umgal*, um monstro serpentina, pode ser uma metáfora para um deus ou rei; é um termo de louvor e não necessariamente mau ou desagradável.

Veja demônios e monstros.

sonhos e visões

Desde Freud e seus sucessores na psicanálise, os sonhos têm sido geralmente considerados como referências diretas ou mais oblíquas do subconsciente a eventos do passado imediato ou mais distante. Ao longo da antiguidade, no entanto, e de fato até o final do século XIX, os sonhos eram normalmente considerados como

presságios de eventos *futuros* e, portanto, foram estudados como um ramo da **adivinhação**.

A importância atribuída aos sonhos pode ser vista, por exemplo, no número de episódios oníricos relatados nas histórias de **Gilgames**, tanto na versão suméria quanto na acadiana.

Aqui eles são usados como um dispositivo literário para abrir uma janela para eventos subsequentes e, por seus consequentes efeitos sobre os protagonistas, como um catalisador para mover a história. Na versão babilônica padrão do épico, Gilgames tem dois sonhos que pressagiam, através do simbolismo, a chegada de **Enkidu** (ver Ninsun). Ele tem uma série de três sonhos sobre a campanha projetada contra Humbaba (Huwawa). Depois, há o sonho de morte de Enkidu e um sonho de Ut-napisti (**Ziusura**). Para o "sonho da morte" de Enkidu, a versão hitita aparentemente substituiu um sonho de sua visita à assembléia dos deuses. A versão da Anatólia do épico

também relata um sonho de Gilgames pressagiando sua luta com o **Touro do Céu**.

Como forma de vislumbrar o futuro, os governantes levavam seus sonhos muito a sério. Gudea, governante de Lagai, conta um sonho em que foi instruído a reconstruir o templo de Ningirsu.

O rei assírio Assurbanipal (reinou em 668—r.6*7 aC), quando aparentemente em uma situação desesperada posição militar, fala de um sonho em que o a deusa Istar (**Inana**) apareceu para encorajá-lo e assegurar-lhe que ela derrotaria o inimigo em seu nome.

A aparição da deusa diante do rei também foi vista em um sonho de um sacerdote do templo de Istar. Nenhum episódio de sonho é relatado nos anais reais assírios antes do reinado de Assurbanipal. No entanto, parece que seus presságios foram anteriormente considerados significativos, porque em Imgur-Enlil (moderna Balawat) Assurnasirpal II (reinou 883-873BC) construiu um templo para Mamu,

possivelmente idêntico ao deus dos sonhos.

Escavações arqueológicas desenterraram um conjunto de portas do templo, que foram decoradas com faixas de bronze representando cenas das campanhas do rei. (Outros conjuntos semelhantes de portas, de Assurnasirpal e seu filho e sucessor Shalmaneser III, foram encontrados nos palácios vizinhos.) Imgur-Enlil estava perto.

Du-ku

para a capital Kalhu (moderna Nimrud), e pode ter sido o local habitual de descanso da primeira noite no início de uma campanha. Aqui, supomos, o rei esperaria sonhos que anunciassem o resultado das próximas batalhas. De outro sítio (antiga Huzirina, na Turquia) temos um fragmento de poema, mais no estilo épico, que relata um sonho de Salmaneser III (reinou de 858-824 aC) sobre o curso de uma de suas campanhas.

Se eles estivessem relacionados de alguma forma com a revelação de eventos futuros, os sonhos também poderiam ser um meio de ver outros mundos. Como a morte é o futuro de todos os homens, havia sonhos de vida após a **morte**. O sonho de morte de Enkidu é um exemplo. Há também um relato de um sonho de um príncipe assírio (pensado por alguns como Assurbanipal antes de se tornar rei) no qual ele visita o **submundo** e contempla os horrores das criaturas demoníacas que ali residem. Que Enkidu foi capaz de ter um sonho com os deuses resolvendo seu destino mostra que o céu, assim como o inferno, pode ser visto através

sonhos.

Uma compilação de presságios de sonho sobreviveu. Nele são coletados da série de cenários de sonho, juntamente com prognósticos. As previsões parecem ser baseadas em precedentes. Isso quer dizer que os sujeitos registrados dos sonhos representam sonhos reais relatados por indivíduos, enquanto os prognósticos registram os eventos que ocorreram posteriormente na vida dos respectivos sonhadores. Ocasionalmente, são oferecidas previsões alternativas, presumivelmente baseadas em relatos de sonhos semelhantes com seqüelas diferentes. A variedade de assuntos oníricos listados é interessante: eles incluem episódios de trabalho diário, de viagens próximas e distantes, de assuntos familiares e atos sexuais, encontros com outras pessoas, animais e divindades.

Havia intérpretes de sonhos especializados (ver sacerdotes e **sacerdotisas**).

Veja Gatumdug; **GestInana**; Mas; **'plantar da vida'**.

Todos vocês

Na mitologia suméria, o Du-ku ('colina sagrada' ou 'monte sagrado') é uma localidade cósmica

situado 'na montanha do aven e da terra'.

É onde os deuses determinavam os destinos e, portanto, tem sido interpretado como uma 'montanha do mundo' onde os deuses Anuna viveram em tempos primordiais e onde os elementos da cultura humana (agricultura, pecuária, tecelagem, etc.) ser. É descrito como o lar de ovelhas e grãos, e é referido como o 'santo colo' (du éu) de Enlil. Uma interpretação alternativa vê-o, mais provavelmente, como o sopé das montanhas de Zagros, cujo clima fértil pode, em um sentido muito real, ter contribuído para o desenvolvimento da civilização humana. Muito provavelmente, a frase 'montanha do céu e da terra' destina-se a implicar o mundo na época antes que o céu e a terra fossem separados um do outro (ver cosmologia).

Du-ku também era o nome dos santuários em Girsu, Nippur e Eridu, contrapartes terrenas do Du-ku cósmico.

Dumuzi

O deus Dumuzi é um deus pastor. Em uma disputa com Enkimdu, o deus da irrigação e do cultivo, Dumuzi representa os interesses conflitantes dos pastores.

Quando

Inana visita o submundo e não pode retornar sem um substituto para substituí-la, demônios vêm buscar seu amado jovem marido Dumuzi para substituí-la. Desta forma Dumuzi morreu e tornou-se um deus do mundo inferior. No Casamento Sagrado, em que os reis sumérios se casavam ritualmente com Inana, o rei era identificado com Dumuzi. Em outra tradição, Dumuzi e Ningiszida são representados como os guardiões do Céu de Ann (An).

A história inicial dos vários cultos locais de Dumuzi e divindades relacionadas é complexa e desconcertante. O Dumuzi adorado em Bad tibira foi mais tarde pensado para ter sido um rei diluviano ante da cidade (descrito como 'um rebanho de pastores'). O Dumuzi adorado em Uruk como o marido de Inana estava conectado com a vizinha Kuara e também foi, em um relato, pensado

ter sido um dos primeiros reis de Uruk. O deus Anna-uiumgal-ana, posteriormente identificado com

Dumuzi, foi originalmente adorado em uma vila perto de Lagai e em uma canção de culto é descrito como um herói guerreiro. Em algumas poesias sumérias, Dumuzi também é referido como 'meu **Damu**'.

Tamuz, mencionado no livro bíblico de Ezequiel (8:it), é uma forma hebraica do nome.

A lamentação ritual pela morte de Dumuzi parece ter sido generalizada. Em Early Dynastic Lagai o sexto mês do ano foi nomeado após o festival de Dumuzi, e em um calendário posterior do norte da Mesopotâmia um dos meses é chamado Dumuzi. O quarto mês do calendário babilônico padrão foi chamado *Do'fizz* ou *Dîsu*, e Tammuz ainda é usado em

Árabe iraquiano como o nome para julho.

O deus Dumuzi e as histórias a seu respeito não parecem ser retratados na arte mesopotâmica.

Veja **deuses mortos; gala; Gestinana; estilizado árvore e seus 'rituais'**.

Dumu-zi—abzu

Uma deusa local da aldeia Kinunir perto de Lagai. Embora seu nome (que possivelmente significa 'boa filha do **abzu**') às vezes fosse abreviado para Dumu-zi, ela não tem nenhuma conexão óbvia com o deus **Dumuzi**.

Médico: veja **Gestinana**.

anão

Pessoas de crescimento interrompido têm sido, em muitas sociedades, alvo de humor, muitas vezes empregadas como animadores e tolos. Sabemos que os anões eram mantidos como curiosidades nas casas egípcias. Para a Mesopotâmia não há evidência de tal prática, mas no sul da Mesopotâmia



58 O anão de pernas arqueadas como representado nos selos cilíndricos do Período Isin-Larsa.

focas do século XIX aC uma figura anão com pernas de arco é um motivo comum. Ele tem sido interpretado de várias maneiras como dançarino em rituais ou entretenimento, ou como um tipo de **demônio**, talvez um brincalhão ou um espírito protetor. A figura pode estar relacionada ao grotesco deus anão egípcio Bes, cuja forma era conhecida em 33 Mesopotâmia e outras áreas do antigo Oriente Próximo.

De: ver **Enki**.

E-abzu

E-abzu ('Abzu House') era o templo de **Enki** 97 em **Eridu**. Segundo a tradição suméria, Eridu foi a primeira cidade e o E-abzu o santuário mais antigo. As escavações realizadas no local, Abu Shahrain, no sul do Iraque, revelaram uma longa sequência de templos sobrepostos, começando provavelmente no quinto milênio aC e demonstrando a elaboração gradual da construção do templo.

Veja templos e **arquitetura** do templo .

E-medição

E-ana ('Casa do Céu') é o nome dado ao templo em Uruk dedicado à deusa **Inana**. A cidade fora construída, segundo a tradição, pelos Sete **Sábios** e **Gilgames**.

O temenos ou recinto sagrado de E-ana, como é conhecido pelas escavações, foi construído durante um longo período de tempo por vários governantes diferentes, incluindo Ur-Nammu (reinou em 2168—2183 aC), primeiro rei da Terceira Dinastia de Ur. Posteriormente, os governantes persas assírios, neobabilônicos e aquemênidas (incluindo Ciro e Dario) tiveram programas de construção nesta área.

Veja **sacrifício e oferta; templos e arquitetura** do templo .

espiga de milho: veja **talo de cevada**.

terra: veja Ki.

E-gal—mah: veja **Gula**.

Deuses e símbolos egípcios

Deuses e símbolos egípcios

Os conceitos religiosos egípcios e o panteão parecem ter penetrado muito pouco na cultura mesopotâmica, dada a proximidade geográfica. As ideias egípcias sobre a morte e a vida após a morte, a cosmologia e a natureza e a forma dos deuses (no Egito, muitas vezes em forma animal) eram tão estranhas aos conceitos mesopotâmicos que não podiam ser facilmente assimiladas, nem as circunstâncias políticas ou culturais exigiram tal assimilação. . Dos deuses egípcios, apenas o deus anão Bes - ou pelo menos sua forma física - foi amplamente adotado em todo o antigo Near

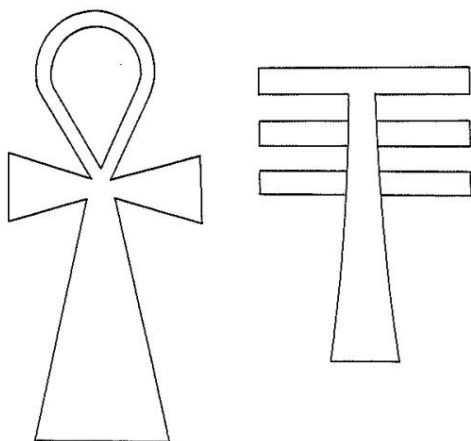
33

Leste.

- 155 O símbolo do disco alado deriva originalmente, com toda a probabilidade, do Egito, mas parece ter chegado diretamente à Mesopotâmia e ter sido assimilado por causa de sua grande semelhança com o disco solar pré-existente.

Apenas dois outros símbolos egípcios aparecem antes do período neo-assírio. O pilar *djed* 59, sinal egípcio para 'duração', é encontrado em alguns selos cilíndricos sírios dos séculos XVIII e XVII AC. O motivo parece ser usado como elemento decorativo, desprovido de seu significado original.

Mais comum nos selos sírios a partir de 1800 d.C., mas muito raro na Mesopotâmia propriamente dita, é o símbolo anéfi, no Egito o emblema da vida. Normalmente é usado como um 'motivo de preenchimento', mas pode ser carregado por uma deusa, ou



59 Os símbolos egípcios *anh* e *djed*, como são conhecidos pelos desenhos de alguns selos sírios.

usado em sequência para criar um elemento composto, como um arco composto por fileiras de anéis, em um estilo superficialmente egípcio, mas inautêntico.

Nos séculos IX a VII d.C., a aristocracia assíria parece ter cultivado algum gosto pelas obras de arte egípcias, e os palácios podem conter móveis esculpidos, apainelados ou dispostos com desenhos egípcios ou egípcios.

E-kii-nu-gal: veja Nanna-Suen.

E quando

O E-kur ('Mountain House': veja kur) foi o nome do templo de Enlil em Nippur, também incorporando o E-ki-ur, o santuário de Ninlil.

De acordo com um poema sumério, foi fundado e construído pelo próprio deus Enlil. O E-kur às vezes era descrito como tendo um papel cosmológico como a 'corda de amarração' do céu e da terra. Adjacente a ele ficava o **zigurate** Dur-an-ki ('Laço do céu e da terra': veja **cosmologia**), que foi originalmente construído por Ur Nammu (reinou zi68-zi5i aC), fundador da

a Terceira Dinastia de Ur. É descrito com algum detalhe em um hino do reinado de Ur Nammu, no qual as cenas mitológicas em seus portões são enumeradas: Imdugud mata um leão, enquanto uma águia captura um malfeitor.

Veja assembléia dos deuses; Nungal; cobra

Deuses; templos e arquitetura do templo.

deuses elamitas

Vários deuses pertencentes ao panteão de Elam, um país situado ao sudeste da Babilônia (no Irã moderno), são mencionados nos textos mesopotâmicos. Esses incluem:

Pi-en-ki-ur, mais tarde chamada Kiririia ('Grande Deusa des'), uma deusa-mãe;

Humban, mais tarde chamado Napiriia ('Grande Deus'), um deus do céu (veja Huwawa);

Hutran, filho de Kiririia e Napiriia;

Iniuinak, deus da cidade de Susa, mais tarde um deus do submundo;

Lagamal e Ismekarab, deusas, juízes de o morto;

Nahhunte, deus do sol e deus da justiça;

Ruhurater, Kilahsupir, Tirutir, deuses locais; Napir (?), deus da lua;

Siyasum, Narunte, Niarzina, deusas e irmãs de Kiririia, também chamadas de irmãs dos Sebittu (os Sete (deuses));

Simut, um deus arauto, e sua esposa Manzât (ver arco-íris).

A maioria dos deuses da Mesopotâmia também foram homenageados em Elam.

E-mah: veja Ninhursaja; **Sara**.

E-meslam: see Nergal.

E-mete-ursag: veja Zababa.

Enbilulu: Este Enkimdu.

engur: veja abzu; As criaturas de Enki.

E-ninnu: veja Ninširsu.

Enki (Ea)

Enki (acádio Ea) era o deus do oceano subterrâneo de água doce (**abzu**), e estava especialmente associado à sabedoria, **magia** e encantamentos, e às artes e ofícios da civilização. Às vezes é chamado pelo

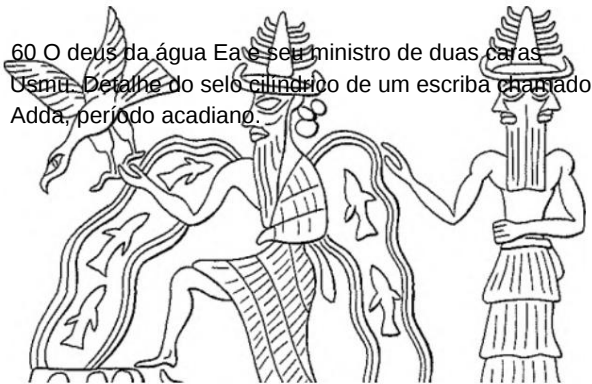
nomes Nudimmud ou Ninsiku ou pelo título 'Veado do abzu', ou seja, o gamo *DamD damD mES0potamica*. EnkUEa era filho de AMAnu, ou então da deusa Nammu, e irmão gêmeo do deus Iskur/Adad. Sua esposa era DamgalnunHDamkina, e seus descendentes incluíam os deuses Marduk, Asar luhi, Enbilulu, o sábio Adapa e a deusa Nanse. Seu ministro era o deus de duas faces Isimud/Usmû. Este Enki (cujo nome é Enkig completo) não é o mesmo que os ancestrais de Enlil para Enki ('Senhor Terra').

O centro de culto mais importante de Enki era o E-abzu ('Abzu House') em Eridu. Como provedor de água doce e um deus criador (ver criação) e determinador de destinos, Enki sempre foi visto como favorável à humanidade. Nos épicos de Atra-hasis e Gilgames, especialmente, ele toma o lugar do homem contra os deuses e ajuda a humanidade a escapar do dilúvio enviado pela decisão dos outros deuses. No poema sumério '**Inana** e Enki' ele controla a preocupação com todos os aspectos da vida humana, e em 'Enki e a Ordem Mundial' ele tem o papel de organizar em detalhes cada aspecto do mundo civilizado.

Na arte, Enki é representado como um deus sentado com barba longa, usando um gorro com muitos chifres e um manto longo e plissado. Correntes de água fluem de seus braços para o chão, às vezes com pequenos peixes nadando ao longo do fluxo. Muitas vezes o deus é mostrado recebendo adoradores ou portadores de oferendas, ou então ele recebe o homem-pássaro, trazido diante dele como um prisioneiro sob guarda, ou o demônio-leão. Estes podem ser introduzido por outros deuses, mais comumente pelo ministro de Enki, Isimud. Às vezes, Enki é mostrado sentado dentro de uma estrutura, o aveu, ou então seu santuário E-abzu, cercado por canais de água.

No simbolismo dos períodos cassita, babilônico e assírio, a besta de Ea era o peixe-bode. Os outros símbolos do deus eram uma vara curva que terminava na cabeça de um carneiro (ver padrões, cajados e cetros dos deuses) e uma tartaruga.

Veja as criaturas de Enki; tampa com chifres; Nin hursaja; poste de anel; provação do rio; cunha.



60 O deus da água Ea e seu ministro de duas caras Usmû. Detalhe do selo cilíndrico de um escriba chamado Adda, período acadiano.

*Enhid***Enkidu**

Nos poemas sumérios, Enkidu é geralmente o servo e companheiro de viagem de Gilgames. No épico acadiano, ele é amigo do herói e companheiro igual.

41, 69 Para os contos de sua vida, façanhas e morte, e para representações na arte, veja **Gilgameé**.
Veja **vida após a morte**; Touro do Céu; Huwawa; submundo.

Enkimdu

O deus Enkimdu é 'senhor do dique e do canal' ou, na disputa entre ele e o deus pastor Dumuzi, 'de dique, canal e sulco; cultivador'. Filho de Enki, ele está intimamente identificado com o deus Enbilulu, o 'canal inspetor', considerado uma forma de Adad (Iskur)

ou, no épico babilônico da criação, como um dos nomes de Marduk. Um terceiro deus, Ennugi, também é o "senhor do dique e do canal" e o "canal inspetor dos grandes deuses", mas tem associações extras com o submundo.

As criaturas de Enki

Assim como por seu ministro Isimud, o deus Enki é servido por várias criaturas que habitam as profundezas aquosas do abzu. Primeiro vêm os rubs (masculino) e o *ninhum* (feminino). Enki os manda atrás **do barco de Inana** quando percebe que ela roubou o eu dele.

Em seguida estão os 'cinquenta gigantes de Eridu', então os 'cinquenta lahama do *engur*'. (*Engur* é sinônimo de *abzu*.) No poema 'A Maldição de Agade', os fañama são figuras protetoras de pé no grande portão de um templo. Depois vêm os 'grandes peixes ...' e os 'guardiões de Uruk', difíceis de entender no contexto de Enki e Eridu. Finalmente, no hino dirigido a

o templo de **Asarluhi** em Kuara, os 'sete aégaf (Sete Sábios)' também estão incluídos.

Os termos governante e ninja são também os nomes dos dignitários do templo em Eridu, **sacerdotes** purificadores do cajado do templo. Da mesma forma, aégaf também é o nome de um oficial do templo entre o clero de Eridu.

No poema sumério 'Enki e Ninmah', outro grupo de criaturas, os *sig-en-sig-du*, ajudam Ninmah a criar a humanidade preparando

pedaços de barro de 'acima do aé*o' (ver **criação**).

Enlil (Ellil)

Enlil (Akkadian Ellil) é um dos deuses mais importantes no pantheon da Mesopotâmia. De acordo com um poema sumério, os outros deuses podem nem mesmo olhar para seu esplendor. Às vezes, diz-se que ele é filho de An e irmão da deusa Aruru (veja deusas-mãe e deusas do nascimento). Ele

também é descrito como um descendente de Enki e Ninki ('Senhor e Senhora Terra'), não conectado com o deus Enki. Sua esposa é **Ninlil** (ou Sud). Entre os filhos de Enlil estão a deusa Mãe e os deuses Adad (**Iskur**), Mãe Suen, Nergal, NinurtHNin **irsu**, **Luz**, Nusku, Utu (Samas), Ural, Zababa e

Ennugi. Nusku é o ministro de Enlil.

O grande centro do culto de Enlil era o templo E-kur (a 'Casa da Montanha') em Nip pur, no extremo norte da Suméria, e Enlil é frequentemente chamado de 'Grande Montanha' e 'Rei das Terras Estrangeiras'. , o que pode sugerir uma conexão com as montanhas de Zagros. Outras imagens usadas para descrever sua personalidade são rei, senhor supremo, pai e criador; 'tempestade furiosa' e 'touro selvagem'; e, curiosamente, 'comerciante'. Ele também é chamado às vezes pelo nome Nunamnir. Embora ele esteja em um texto referido como Vento Leste e Vento Norte,

não há evidência para conectar o nome Ellil com o *fifa/fif** ou demônio do vento do deserto (veja Lilitu). Os Kassites adoravam Ellil em sua capital Diir-Kurigalzu (moderna 'Aqar Quf).

Astrologicamente, Ellil foi associado ao constelação Boiites.

Na arte neo-assíria, Ellil é simbolizado por um boné com chifres.

Veja **Assur**; Nusku; cobra-dragão; tábua de destinos.

enme"sarra

Enmesarra é um deus conectado com o mundo inferior. O *uru* (um tipo de pombo) do sus estava associado a ele. Sete (ou às vezes oito) divindades menores eram consideradas seus filhos.

10,80

Em um encantamento, Enmesarra e Ninmesarra, sua contraparte feminina, são descritos como ancestrais do deus Enlil, e aparentemente eram considerados divindades primitivas.

Veja Sete (deuses).

Já

Ennugi é o deus que tem um cuidado especial com os diques e canais, e é chamado de 'inspetor de canal dos **grandes** deuses'. Ele é considerado filho de Enlil, ou então de **Enmesarra**; e sua esposa é a deusa Nanibgal. Ele pode ser idêntico a Gugal-ana, primeiro marido de Ereskigal.

Ele também está associado ao submundo.

Este Enkimdu.

Enzag

Enzag é uma das gpds criadas pela união de Enki e Ninhursasá. No poema sumério 'Enki e Ninhursaga', Enki comeu oito plantas que cresceram de seu sêmen derramado nas coxas de sua filha Uttu, e adoeceu em várias partes de seu corpo. Como resultado de sua união, Ninhursaga dá à luz um após o outro.

outro a oito divindades. Um deles é Enzag, 'senhor de Dilmun'. Em um texto posterior, Enzag é chamado de 'Nabû de Dilmun'.

Veja deuses Dilmunitas.

Ereskigal

Ereskigal, cujo nome pode ser traduzido como 'Rainha do Grande Abaixo', também é conhecido em acadiano como Allatu. Ela é a deusa que governa o submundo, mãe da deusa Nungal e, por Enlil, do deus Namtar, que serve como seu mensageiro e ministro. O primeiro marido de Ereskigal foi o deus Gugal-ana, cujo nome provavelmente significava originalmente "inspetor do canal de An" e que pode, portanto, ter sido idêntico a Ennugi. No poema sumério 'Inana's Descent to the Underworld', Inana tenta entrar no submundo alegando que ela veio para assistir aos ritos funerários de Gugal-ana, o 'marido de minha irmã mais velha Ereskigal'. O filho de Ereskigal e Gugal-ana era o deus Ninazu. Em outra tradição, Ereskigal casou-se com o deus Nergal, conforme relatado no poema 'Nergal e Ereskigal'.

Ereskigal vivia em um palácio localizado em Ganzir, a porta para o submundo, protegido por sete portões, todos os quais podiam ser trancados e cada um deles guardado por um porteiro.

Veja Gestinana.

Mridu

Eridu era uma cidade no extremo sudoeste da Mesopotâmia, sagrada para o deus Enki, e que os sumérios acreditavam ser a primeira cidade e ter pelo menos 20.000 anos de idade! As escavações 3 revelaram que o local (agora chamado Abu Shahrain) é realmente muito antigo, mas em tempos históricos Eridu consistia em pouco mais do que os edifícios do templo e recintos sagrados.

Originalmente, os pântanos se aproximavam de Eridu, e oferendas de peixe eram feitas regularmente ao deus (veja sacrifício e oferenda). O templo de Enki, conhecido como E-abzu ('Abzu House') ou E-engura ('Casa do *augur*' (outra palavra para *abzu*)), era um santuário extremamente importante, que era ritualmente 'visitado' (ver viagens e procissões dos deuses) por outros deuses que viajavam em seus barcos (ver barcos dos deuses). Seus portões eram guardados nos tempos sumérios por dois grandes leões de pedra, um dos quais foi escavado 97 quase intacto e agora está no Iraque Museu, Bagdá.

Às vezes, em rituais de encantamento (veja magia e feitiçaria), o mago é informado 'Agora você lança o Feitiço de Eridu', embora nunca saibamos o que era o Feitiço de Eridu - possivelmente era uma fórmula secreta que foi transmitida oralmente. Enki, é claro, estava intimamente envolvido com a magia.

Veja Adapa; altares; Sete Sábios; templos e arquitetura do templo.

Erra: ver Nergal.

Erua: veja Sarpānitu.

Esagil

Esagil, a 'Casa Elevada', é o nome do templo de Marduk na Babilônia. Ficava no Caminho Processional adjacente a um recinto muito grande que incorporava o **zigurate** E temen-an-ki (ver Torre de Babel), com

-em-mim-s" a

santuários dedicados a vários deuses. Os principais santuários eram os de Marduk e sua esposa **Sarpānitu**. O recinto do templo media cerca de 500 metros quadrados. Esagil já existia nos tempos da Antiga Babilônia, mas foi consideravelmente reconstruído por Nabucodonosor II (reinou de 64 a 562 aC). A incrível riqueza do templo foi mencionada pelo historiador grego Heródoto, que descreveu a Babilônia no século V aC. O zigurate estava em ruínas na época de Alexandre, o Grande, mas ele morreu na Babilônia antes que pudesse reconstruí-lo.

Às vezes, no culto de Marduk, Esagil recebia significado cósmico como o 'posto de amarração do céu e da terra'. É representado desta forma na Epopéia da Criação Babilônica, onde a própria criação de Esagil é um estágio importante no arranjo do mundo de Marduk.

Veja templos e **arquitetura** do templo .

E-su-me-sa: veja Ninurta.

Remotamente

De acordo com a Lista de Reis Sumérios, após a Dilúvio, a hegemonia sobre a Suméria caiu para a cidade de Kii e os reis de sua Primeira Dinastia. Um desses reis chamava-se Etana, 'um pastor que ascendeu ao céu'.

O que poderia facilmente ter sido uma pista tentadora de uma história é felizmente preenchida para nós por poemas babilônicos que registram a lenda. A história começa como uma fábula. A serpente e a águia



61 O lendário Rei Etana de Kis montando a águia. Detalhe de um selo cilíndrico do Período Acadiano.

viviam pacificamente juntos em uma árvore, até que um dia a águia devorou os filhotes da serpente. A serpente foi chorando para Samas (Utu) que sugeriu um curso de ação. Escondida na barriga de um boi morto, a serpente estava à espreita para que a águia viesse comer da carcaça. Ele então fez uma terrível vingança, pegando o pássaro, quebrando seu 'calcanhar', arrancando-o e arremessando-o

ele em um poço profundo.

Etana, entretanto, tinha seus próprios problemas. Não tendo filhos, ele estava em busca da 'planta do parto' (uma droga de fertilidade?) que crescia apenas nos céus (ver 'planta da vida'). Samai o aconselhou a resgatar e fazer amizade com o

águia e fazer uso dela em vôo. Etana seguiu esse conselho e a águia o carregou nas costas, subindo pelos céus. Quando a terra começou a desaparecer de vista, Etana perdeu a coragem. Neste clilhanger, o texto existente torna-se fragmentário. Podemos supor, talvez, que Etana tenha sido resgatada e provavelmente tenha adquirido a planta da fertilidade. De acordo com a Lista de Reis Sumérios, ele viveu respeitáveis 1.560 anos e teve um filho e sucessor chamado Baliḥ.

Os selos cilíndricos, especialmente do Período Acadiano, geralmente retratam cenas de um homem voando nas costas de uma águia, que pode ser plausivelmente 61 interpretados como representações de uma versão da jornada de Etana nas aves.

Veja Gilgames.

E-temen-an-ki: veja Torre de Babel.

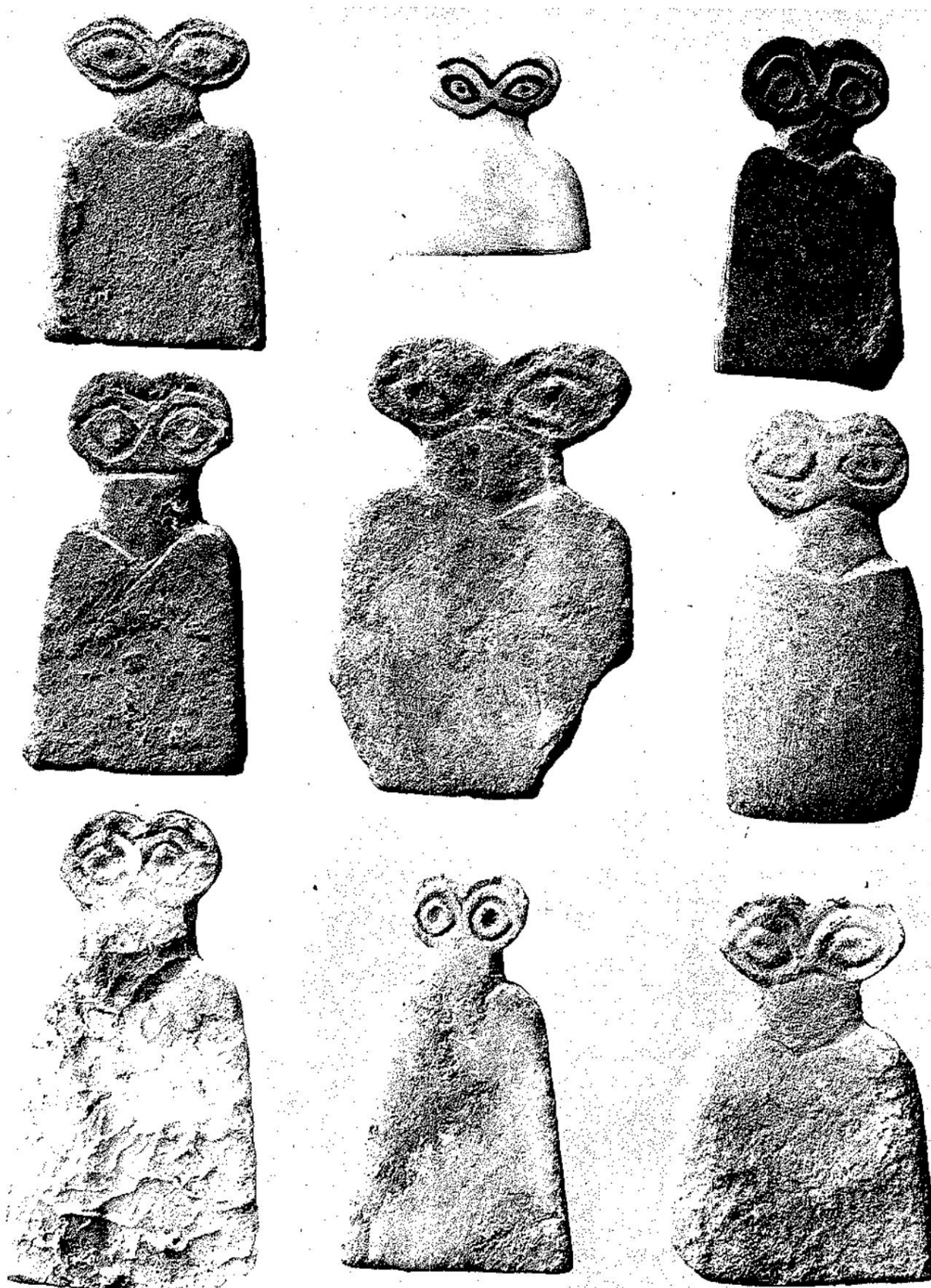
eteinmu: Eu vou ver.

extispicy: veja adivinhação.

olho e olho-ídolos

A imagem de um olho sempre foi um poderoso amuleto na Mesopotâmia. Nos arredores do chamado 'Templo do Olho' em Tell Brak, no nordeste da Síria, datado do período tardio de Uruk, escavadores encontraram milhares de pequenos

'eye-idols', figuras humanóides esquematizadas confeccionada em alabastro, calcário, pedra-sabão 62 e barro polido preto. Na sua forma mais simples têm um corpo plano com uma



62 A selection of various 'eye-idols' from the early historic Eye Temple at Tell Brak.
Hts. c.60-110 mm.

'olhos-de-Ningal'

pescoço sustentando um par de olhos arregalados, preenchidos com tinta preta ou verde. Alguns exemplos têm três olhos, ou dois pares de olhos um acima do outro. Tem sido sugerido que o templo foi dedicado a um deus dos olhos, cuja imagem originalmente estaria no pedestal do santuário. Ocasionalmente, esses ídolos são representados como 'abraçando' uma criança, de modo que uma visão alternativa preferiria vê-los como oferendas a uma **deusa mãe que tudo vê**.

Uma ênfase nos olhos, no entanto, parece ter sido um sinal mais geral de extrema 'santidade', pois estatueta depositada no santuário de um templo sumério em Einunna (o chamado 'Templo Quadrado'), certamente representando em vez de deuses, olhe com olhos anormalmente grandes e olhares arregalados, como se estivesse em algum outro mundo.

O olho é um motivo recorrente na arte desde o início da dinastia até o período neo-assírio, embora não seja fácil decidir quando tinha uma função puramente decorativa e quando uma função mágica. No caso de **amuletos** e pingentes em forma de olho, as conotações religiosas são mais evidentes.

Veja losango.

'olhos-de-Ningal'

Modelos de olhos lapidados em pedras semipreciosas são conhecidos desde os tempos sumérios até os neo-assírios. Estes incluem um par de olhos esculpidos em um pedaço de ônix e dedicados por um antigo rei da Babilônia à deusa Ningal (ver dedicatória). Este item foi posteriormente saqueado pelos assírios e rededicado à mesma deusa, na Assíria, cerca de dez séculos depois.

Como outros modelos de olhos foram dedicados a essa divindade, eles geralmente são chamados pelos arqueólogos de 'olhos-de-Ningal', mas esses modelos também foram dedicados a outras divindades.

Ezida

Ezida (provavelmente 'Casa Justa') é o nome dos templos do deus **Nabû**. Originalmente, o nome se referia ao templo em Borsippa, ao sul da Babilônia, onde Nabû foi transportado do Antigo Período Babilônico. Foi deste templo que Nabû veio 'visitar'

seu pai, Marduk, durante as cerimônias anuais do **Ano Novo da Babilônia**. Quando Nabû foi adotado como um deus popular na Assíria também, um templo para ele foi construído na acrópole da capital real assíria Kalhu (moderna Nimrud). Sabe-se que o rei assírio Assurnirpal 11 refundou este Ezida em 87g aC . Um

extensa biblioteca de tabuinhas cuneiformes foi mantida no Ezida em Kalhu, em uma sala do outro lado do pátio dos santuários gêmeos de Nabû e sua esposa Taymetu.

Veja templos e arquitetura do templo.

fã: veja Bau.

fertilidade

Embora os aspectos abrangentes do "culto da fertilidade" do mito e da religião da Mesopotâmia tenham certamente sido exagerados como resultado da



63 Um deus da fertilidade, de um relevo de pedra monumental descoberto junto a um poço dentro do templo do deus Aššur na cidade de Aššur. Provavelmente data da segunda metade do segundo milênio aC. Ht.'-36m.

No clima antropológico dos ig5 e ig6os, quando havia uma tendência a ver ritos de fertilidade em quase todos os aspectos das religiões antigas (e modernas 'primitivas'), não há dúvida de que a agricultura e a produtividade da terra foi de fundamental importância em muitas da vida mesopotâmica, e que isso era reforçado pela crença religiosa e pelo ritual. Isso é bem demonstrado pela importância dada ao culto de Dumuzi, e pictoricamente pelo lugar dado ao simbolismo da água com tal re 17, 63,

114, 115, motivos atuais como o **vaso com riachos** e 153 certos elementos agrícolas como o leque de 29.121 Ban, **talo de cevada, arado e pá (símbolo)**. Pensava-se que a abundância da terra dependia do bem-estar dos deuses e da vida e saúde do governante. Orações e encantamentos neo-assírios para a vida

do rei deixam clara a crença em uma conexão causal entre a saúde pessoal do governante e o bem-estar do estado, incluindo a condição da agricultura. O ritual para o rei e a rainha substitutos (ver **sacrifício humano**) destinava-se a salvar a vida do rei e, provavelmente, a de toda a comunidade. A relação sexual humana é retratada, notavelmente em placas de barro cozido e camas modelo do Período Babilônico Isin-Larsa e

por estatuetas de chumbo da Assíria Média do templo de Litar (**Inana**) em Aêiur. Os últimos parecem mostrar relações sexuais ocorrendo em um **altar** (ver **prostituição e sexo ritual**).

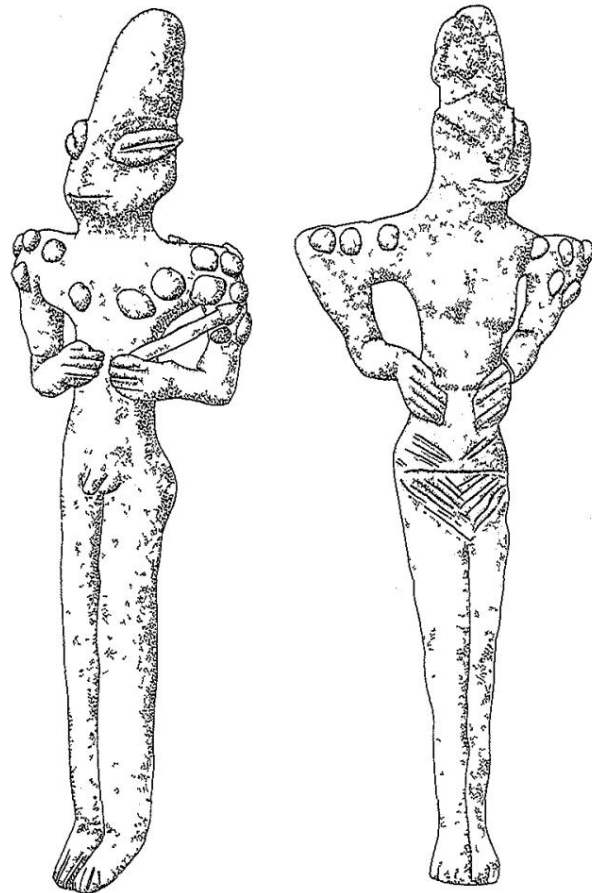
O **Casamento** Sagrado parece ter sido um rito relacionado à fertilidade.

Veja deusas-mãe e **deusas** do nascimento ; **mulher nua**; Sérida.

'Figura com Mace': veja maçã.

estatuetas

fr ,8, Figurinhas ou estatuetas (incluindo placas)
9, 11, foram feitas em quase todos os períodos da antiga
12, 33, Mesopotâmia. A maioria dos que sobrevivem são de
40,57, barro, mas também há exemplos de pedra e metal
64,70, (incluindo ouro, prata e cobre ou bronze), enquanto
85, 109 encantamentos e descrições de rituais referem-se à
112, 116, confecção de figuras também de materiais perecíveis,
118, 120 como madeira (específico



64 Período Ubaid (quinto milênio aC) figuras masculinas e femininas de barro cozido, de Eridu e Ur, respectivamente. Hts. i37. •s•

aliado tamarisco), massa (ver farinha), betume e wdx.

Nenhum propósito único pode ser atribuído ao uso de estatuetas. Algumas das figuras humanas e animais podem ter sido brinquedos de crianças. Quando encontrados em sepulturas, eles podem às vezes servir como atendentes dos mortos, substitutos para vítimas humanas e animais (ver sacrifício de animais ; **sacrifício humano**). figuras de deuses e animais (como as estatuetas de cães encontradas no templo de Gula em Isin) simbolizavam as divindades em questão (veja bestas dos deuses). Às vezes não está claro se as figuras antropomórficas representavam divindades ou pessoas, como as figuras da mulher nua. Figuras humanas feitas de massa ou cera eram usadas para

'motivos de preenchimento'

representar a bruxa em rituais para neutralizar a feitiçaria. Essas estatuetas foram destruídas como parte dos ritos (veja **magia** e feitiçaria).

38 Acredita-se que as figuras de metal neo-sumérios de 'portadores de cestas' representam o governante envolvido em trabalho ritual em conexão com um novo edifício. Em um tipo diferente de ritual de construção do Período Neo-Assírio, figuras magicamente protetoras de argila e madeira representavam vários deuses menores e demônios e monstros benéficos. Estes foram enterrados ou colocados nos quartos. Em muitos desses casos, a eficácia das estatuetas dependia da suposta localização do poder de um ser sobrenatural dentro da própria estatueta (paralelamente ao procedimento de preparação das estátuas de culto).

9, 11, 12, 40, 57.136 Certas estatuetas e placas tinham funções muito específicas em rituais particulares. Entre estes estavam aqueles usados para exorcizar Lamastu. Outros foram usados para restaurar a potência, possivelmente incluindo as cenas de relações sexuais e os modelos de órgãos sexuais humanos, este último particularmente associado ao culto de Istar (Inana) (ver prostituição e sexo ritual). Modelos de outras partes do corpo, como os pés, também são conhecidos, e possivelmente eram oferendas feitas em conexão com doenças específicas.

Veja criação; olhos e ídolos dos olhos; **figura vestida** de peixe ; **ipar**; 'mãos de **Istar**'; Huwawa; círculo mágico; deusas-mães e deusas do nascimento; lutadores.

'motivos de preenchimento'

As várias figuras menores, animais, símbolos e outros elementos encontrados em torno das principais cenas da arte mesopotâmica, especialmente em selos, são geralmente referidos como 'enchimentos' ou 'motivos de preenchimento'. Alguns estudiosos, no entanto, consideram este termo inadequado: as combinações de tais elementos, acreditam, são quase sempre deliberadas e têm uma relevância mágica, temática e iconográfica para as figurações da cena principal.

Veja, por exemplo, peixe; voe. fogo: veja **Gibil**; Isum; magia e feitiçaria; Nusku.

peixe

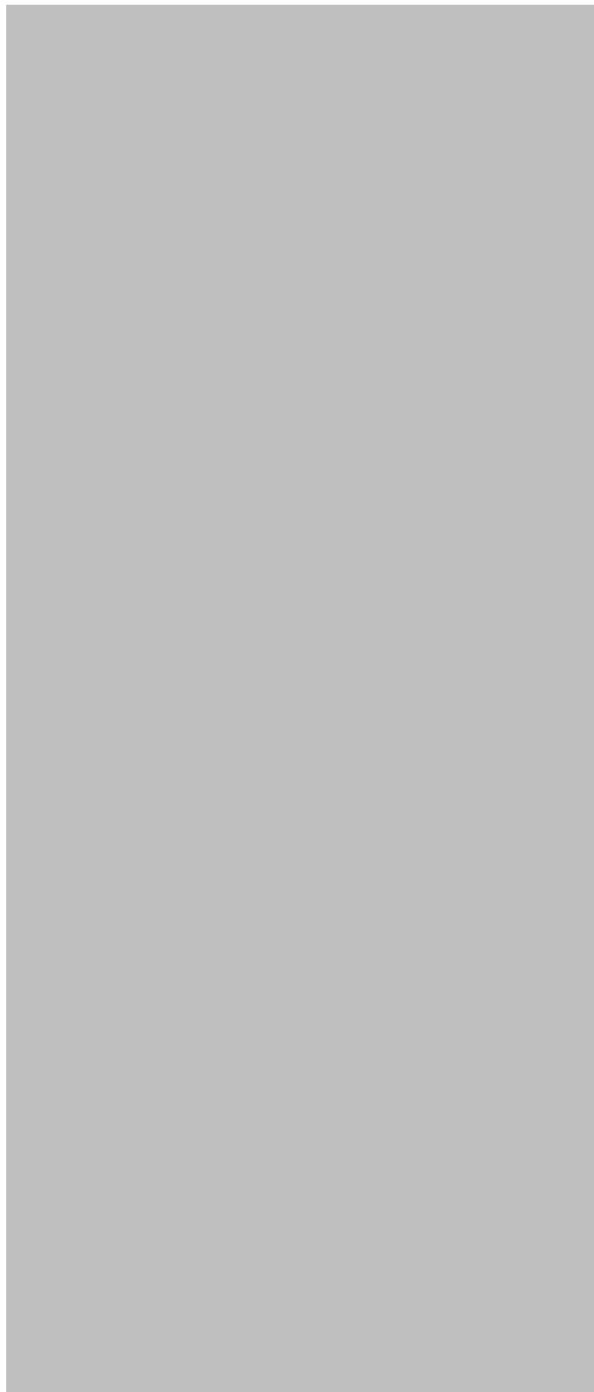
As oferendas de peixe eram feitas na Mesopotâmia desde os tempos antigos (veja **sacrifício** e oferenda). A água doce dos rios Eufrates e Tigre, que se acreditava 36 brotar do abzu, está repleta de peixes, principalmente 151 espécies de carpas, e era natural que os peixes se associassem ao deus da água Enki. Como ele era um deus sábio, o peixe também simbolizava a sabedoria. 19, 60

Nos selos, especialmente da antiga Babilônia, a imagem do peixe é frequentemente colocada (como um chamado '**motivo de enchimento** ') perto de figuras e elementos de mau agouro para a humanidade, como deuses e demônios atacando homens. Pode ser que em tais contextos o peixe tenha a intenção de dar certo equilíbrio, como sinal de beneficência, às forças maléficas. Selos cilíndricos neo-assírios mostram oferendas de peixes em mesas, talvez altares. Quando o rei assírio Senaqueribe (reinou de 704-681 aC) fez uma oferenda a Ea (Enki) de um barco de ouro, ele também lançou ao mar um par de objetos de ouro, um dos quais era o modelo de peixe.

Veja figura vestida de peixe; cabra-peixe; peixe-Leão; tritão e sereia; vaso com fluxos.

figura vestida de peixe O termo é usado para se referir a uma figura de corpo humano barbudo com, acima do rosto humano, uma cabeça de peixe desenhada sobre o couro cabeludo e o corpo inteiro de um peixe pendurado nas costas, completo com barbatanas caudal e dorsal. O tipo ocorre pela primeira vez na arte do Período Kassita, após o que passou para a Assíria, tornando-se popular na arte dos Períodos Neo-Assírio e Neo Babilônico. Da escultura do palácio assírio, a figura foi copiada no início do período persa. Uma figura semelhante, talvez o Oannes de Berossos, era conhecida nos tempos selêucidas. Nos séculos XIV a X aC, a figura era representada com uma pele de peixe chegando ao chão. No século IX

isso foi encurtado para uma capa terminando em um 65 rabo de peixe logo abaixo da cintura do homem. A partir do século VIII, no entanto, houve uma reversão para a 18, 82, forma mais longa. 108 Das representações em placas mágicas,



65 Uma figura de aparência humana vestida com pele de peixe e segurando um balde e (originalmente) um cone. Tirado de um relevo de pedra monumental, um de um par flanqueando

uma porta do templo do deus Ninurta na cidade assíria de Kalhu (modem Nimrud), onde eles foram erguidos durante o reinado do rei Assurnasirpal ii (reinou em 883-59 aC). Desenhado pelo arqueólogo Sir Austen Henry Layard, que realizou escavações no local em meados do século século.

onde se mostra um par de figuras vestidas de peixe 151
ladeando a cama de um doente, as figuras deste tipo
têm sido interpretadas por alguns como **sacerdotes**
exorcistas, vestidos com corpos de peixes ou em
trajes que os imitam (ver **peles de animais**). A 104
presença da Era nas portas do palácio assírio e da
escultura do templo, no entanto, demonstra a natureza
magicamente protetora da figura. O mesmo acontece
com a descoberta de estatuetas da criatura enterrada
sob o
andares de prédios. Textos sobre os rituais para fazer 12
tais imagens e colocá-las sobre a casa identificam o
tipo como uma forma de spa/s 'sage'. Os rituais
prescrevem estatuetas
deste tipo a serem enterrados em grupos de sete (ver
números); os exemplos que foram encontrados
intactos estão de acordo com isso. Embora talvez às
vezes imitado pelos sacerdotes, o ser deve, em
essência, ser uma criatura sobrenatural, um sábio ante
diluviano cujas tradições se refletem nos mitos dos
Sete Sábios.
Veja balde e cone.

homem-peixe e mulher-peixe: veja tritão e
sereia.

Enchente

Ambos os grandes rios da Mesopotâmia, o Tigre e o 4
Eufrates, são propensos a inundar quando inchados
pelas chuvas da primavera e pelo derretimento da neve.
O Tigre especialmente pode subir durante o
período de fevereiro a maio e causam inundações
destrutivas de imensas proporções em uma área muito
ampla da planície aluvial plana. Essas inundações
repentinamente e violentas eram uma característica
frequente da vida no sul da Mesopotâmia até a
engenharia de controle de inundações nos anos 90.
Escavações arqueológicas revelaram evidências de
várias inundações extensas em vários locais e em
diferentes períodos.

Portanto, era natural que as inundações fossem
uma imagem literária poderosa, e a inundação
destrutiva era uma metáfora favorita para o poder
destrutivo de uma divindade. Tampouco é
surpreendente que a mitologia mesopotâmica incluía
lendas de um grande dilúvio acompanhado por
tempestades torrenciais mais extensas do que qualquer outra.

farinha



66 Uma vista dos pântanos no extremo sul da Mesopotâmia, no atual Iraque.

outro — que cobria o mundo inteiro, na verdade. A Lista de Reis Sumérios dá os nomes de oito reis de cinco cidades que governaram antes do Dilúvio (outras fontes mencionam nove ou dez reis). O último deles foi o pai de **Ziusura**, o sábio que com sua família foi escolhido pelo deus Enki para sobreviver ao Dilúvio, quando o resto da humanidade pereceu. Em outras versões mesopotâmicas da história, ele é chamado de Atra-hasis ou Ut-napisti.

Da Mesopotâmia, o mito do dilúvio universal se espalhou para Ugarit e para a Palestina, onde foi incorporado ao livro hebraico do Gênesis. Possivelmente, os mitos gregos do dilúvio de Deucalião, Ogiges e Dardanos também são influenciados pela história mesopotâmica. Personificado, 'Flood' (abubu) era o nome de um monstro cósmico alado.

Algumas autoridades modernas interpretaram de forma implausível a história do Dilúvio como uma metáfora para uma "inundação" de pessoas, relacionando-a com as migrações semíticas para a planície mesopotâmica.

Veja **Ggames; leão**.

farinha

Numerosos tipos diferentes de farinha foram usados em uma variedade de rituais. A farinha pode ser usada para fazer um desenho mágico, por exemplo, de um feiticeiro que se acredita ter enfeitado o paciente. Em vários rituais divinatórios e exorcistas, a farinha é espalhada no chão, e um ritual especial o uso da farinha é fazer pequenos montes dela (*zidub dubbu*, literalmente 'farinha empilhada'), às vezes junto com *sebirbirredu* (grãos dispersos). Quando montes separados de farinha são feitos na frente dos deuses, ou na frente de outros objetos que simbolizam os deuses, os montes representam oferendas. Em outros rituais, como afirmado explicitamente, os próprios montes simbolizam certos deuses cuja presença é desejada durante os procedimentos.

Várias massas feitas de diferentes farinhas de cereais foram usadas, misturadas com ervas, para fazer pastas para tratamentos médicos. Eles também eram usados ritualmente na fabricação de **estatuetas** para rituais mágicos destinados a melhorar a potência sexual ou desfazer os efeitos da feitiçaria.

Veja **doenças e remédios; magia e feitiçaria; prostituição e sexo ritual**.

'vaso fluindo': veja vaso com riachos.

fly

Nas versões mesopotâmicas da história do Dilúvio, os corpos de humanos mortos flutuando

as águas da inundação são comparadas a moscas.

Quando Ut-napisti (Ziusura), o sobrevivente do Dilúvio, faz o primeiro sacrifício depois que a arca chega à terra, os deuses cheiram o sabor e zumbem como moscas. Para expressar seu arrependimento de que o Dilúvio tenha sido enviado, a deusa mãe deusa Nintu (ou Belet-ili na versão da história no Épico de Gilgames) (ver deusas mãe e deusas do nascimento) toca o colar de joias-moscas que Anu (An) fez para ela, jurando que jamais esquecerá o terrível acontecimento. Contas de lápis-lazúli em forma de moscas foram encontradas na Mesopotâmia, e outras joias de moscas são conhecidas de inventários de templos.

Em um poema sumério, uma pequena mosca ajuda Inana quando os demônios galla estão caçando Dumuzi

Acredita-se que a imagem de uma mosca nas antigas focas da Babilônia seja um símbolo de Nergal como deus da doença e da morte.

comida e bebida dos deuses

Ao contrário dos olímpicos gregos com sua ambrosia e néctar, os deuses mesopotâmicos não tinham alimentos especiais que eram privilégio da divindade. No entanto, na história do sábio Adapa, Ann (An) decide que Adapa deve receber o 'pão da vida' e a 'água da vida' quando ele visitar o céu, e fica claro pelo contexto que ter consumido esses teria conferido a vida (eterna). Na verdade, acreditando que eles são o pão e a água da morte, ele declina e perde sua chance de imortalidade.

Os deuses viviam do sacrifício de ovelhas, peixes, cereais e azeite que a humanidade era obrigada a oferecer-lhes regularmente: os mesmos alimentos consumidos pelo próprio homem. Eles bebiam cerveja e vinho (provavelmente vinho de tâmara, bem como vinho de uva), e em vários mitos os deuses são retratados como bebendo em excesso. Inana tem que fingir inocência sexual para evitar os avanços bêbados de seu irmão Utu em um poema sumério, e em 'Inana e Enki' ela enche Enki com cerveja e vinho doce até o ponto em que ele concorda formalmente em conceder a ela o eu. ou poderes divinos do universo, uma ação que ele lamenta amargamente quando acorda de seu estupor bêbado.

Veja álcool; **sacrifício** de animais ; Ninmah; **sacrifício e oferta**; **Siduri**.

garfo

Um símbolo raro na arte mesopotâmica é o tridente ou lança de pesca de três pontas. É rep- 76 ressentiu-se em selos do início dinástico, acadiano, Antiga BabilôniaNOVA data assíria e neoassíria. Pode ocorrer em um grupo com outros símbolos de deuses mais familiares, ou como um atributo de um deus ou homem-touro. Em um selo da época da colônia comercial da Antiga Assíria na Anatólia, um deus em um touro segura o garfo triplo do relâmpago enquanto outro deus em um leão segura o tridente. Os dois símbolos certamente devem, portanto, ser distinguidos. O tri dente foi explicado como o antigo *mazlagum assírio*, 'garfo'. Qual divindade mesopotâmica

o objeto simbolizado, no entanto, é desconhecido.

adivinhação: veja adivinhação.

depósitos de fundação: ver ritos de construção e depósitos.

rã

No poema sumério 'Inana e Enki', quando Enki acorda e descobre que em um jogo bêbado ele permitiu que Inana ganhasse dele todo o eu, ele tenta recuperá-los enviando várias criaturas aquáticas perseguindo o barco de Inana. O primeiro é um sapinho, a quem ele agarra 'pela mão direita'. Aparentemente o sapo falha, e outras criaturas são enviadas no mesmo

incumbência.

Um sapo ocorre como um símbolo ou 'motiP de preenchimento em selos cilíndricos do Período Kassite. Pesos às vezes eram feitos em forma de sapos.

imperfeições

O *galla* (gallu acadiano) é um dos inúmeros tipos de demônios do submundo especialmente responsáveis por transportar humanos desafortunados . para o submundo. Frequentemente mencionado em cantações em enumerações de sete tipos de demônios malignos (veja magia e feitiçaria), os gs/ss em um texto mágico são ditos

número sete (ver **números**). **Inana** é acompanhada por ga/fas em seu retorno do submundo, e eles partem em um bando para buscar o desafortunado Dumuzi para as regiões inferiores.

Vários poemas sumérios descrevem o aprisco deserto de Dumuzi depois que os *gallas* o levaram embora.

Como a maioria dos demônios ou espíritos, os ga/fas também podem existir em uma forma favorável. Na casa de Gudea hino o deus menor Ig-alima é descrito como 'o grande *galla* de Girsu' (ver Nin **irsu**). veja Gestinana.

Ganzir: veja Ereskigal; porteiros; sob **mundo**.

porteiros

- 152 As entradas para o céu, o submundo e o abzu eram geralmente guardadas por uma ou duas divindades menores. No poema 'A Descida de Istar (**Inana**)' e em encantamentos mágicos babilônicos, um deus chamado Neti guarda o portão do submundo (chamado Ganzir). Em 'Nergal e Ereskigal', o porteiro do submundo não é nomeado. No mito de Adapa, os deuses Dumuzi e Giszida (Ningiszida) são encontrados guardando o portão para o céu de Anu (An), mas este era um papel não usual para eles.

Particularmente nos tempos assírios, os portais eram protegidos por um par bancário de animais híbridos ou homens-animais (ver demônios e monstros), às vezes semi-divinos (ver **lama**).

Veja Lugal-on e Meslamta-ea; Utu.

Gatumdug

Gatumdug era uma deusa da cidade-estado de Lagas e, como Ban, com quem mais tarde foi equiparada, era considerada filha de An.

Ela às vezes é chamada de 'Mãe de Lagas' ou 'Mãe que fundou Lagas'. Gudea, o príncipe de Lagas que reconstruiu o templo de Nin irsu, descreve em seu grande hino sobre o assunto como ele visitou o templo de Gatumdug a caminho do templo de Nanse para obter a interpretação de um sonho. Ele se dirige a Gatumdug como mãe e pai e pede a proteção de suas divindades udug e lama favoráveis.

O templo de Gatumdug estava originalmente na área do templo em Lagas, mas foi posteriormente transferido para Girsu.

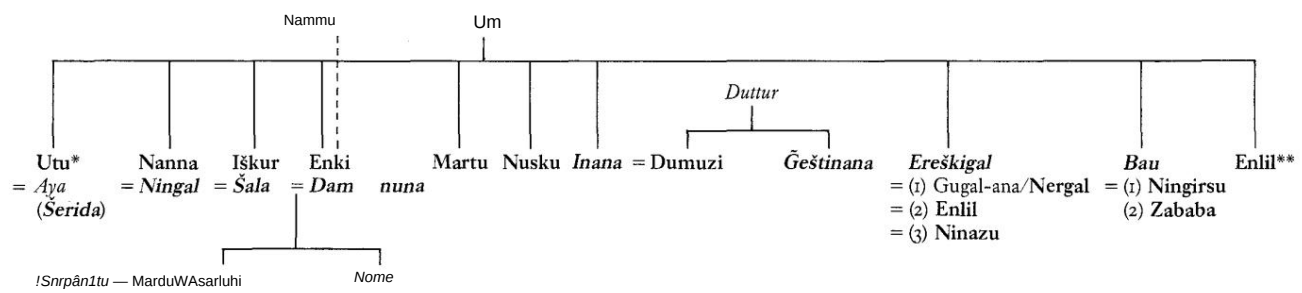
gerações de deuses

Informações sobre as gerações de deuses estão contidas em muitos mitos e obras literárias e também em antigas listas mesopotâmicas de deuses, estabelecidos de acordo com suas 'famílias', com consorte, filhos, outros parentes, ministro, funcionários domésticos e assim por diante.

"Casamentos" e "paternidade" entre os deuses às vezes são atribuídos à proximidade geográfica dos centros de culto onde eram cultuados. No entanto, o mesmo deus foi algumas vezes cultuado em lugares diferentes, cada um com suas próprias tradições, e foi uma característica persistente da história da religião mesopotâmica que as tradições locais fossem gradualmente sincretizadas à medida que, ao longo dos séculos, as unidades políticas cresciam. e maior. Portanto, às vezes é impossível apresentar dados unificados, pois várias tradições discrepantes podem ser registradas para o mesmo período. A tabela na página 87 mostra os 67 relações familiares de alguns dos principais deuses de acordo com as tradições mais conhecidas. Mas não pode ser considerado exclusivamente correto e está longe de apresentar um quadro completo: o leitor é aconselhado a consultar as entradas sobre deuses e deusas individuais. Em alguns casos, o uso dos termos 'irmão' e 'irmã' em textos mesopotâmicos pode implicar apenas que as divindades em questão eram da mesma 'geração'; da mesma forma, 'pai' às vezes significa 'ancestral', e assim por diante.

gêneros

Vários dos chamados 'gênios' são encontrados nas artes monumentais e menores assírias, muitas vezes envolvidas em rituais reais. Às vezes, híbridos de animais, como o grifo-demônio, parecem participar de rituais, mas com mais frequência esses participantes são antropomórficos. Alguns tipos são claramente divindades menores, pois usam o boné com chifres como marca de sua divindade; outros talvez humanos. Um deus alado masculino, em pé ou ajoelhado, segura um balde e um cone e pode ter 37 anos envolvidos nas cenas do 'ritual' centrado na

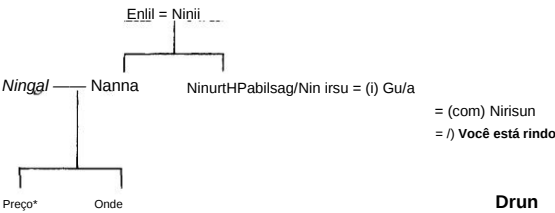


Umbigo = (1) É um umbigo
= (2) Nanaya

**Uma tradição alternativa sobre o parentesco de Enlil foi:

Enki- Ninki

Enmesarra Ninmeiarra



* Uma tradição alternativa faz de Utu e Inana filhos de Nanna e Ningal, com Nanna como filho de Enlil e Ninlil

67 Tabela genealógica dos deuses e deusas da Mesopotâmia. As divindades femininas estão indicadas em *italico*. As linhas pontilhadas indicam descendência em vez de paternidade, ou outra tradição variante.

chegada



68 Um gênio alado com um cervo sacrificado.
De um relevo de pedra monumental na sala do trono
do palácio real do rei assírio
Assurnasir-pal ii (reinou 883-859 Bc) em
Kalhu (moderno Nimrud).

49 **árvore estilizada.** Uma figura feminina semelhante
segura um terço de contas. Tais figuras podem ser
cobertas pelo termo acadiano *aladlammu*, que parece
também ter sido aplicado a touros **e leões com**
cabeça humana (ver lama). UMA
a terceira figura carrega um ramo florido, cerca de
68 vezes também uma cabra sacrificial (?). Às vezes ele
usa o boné com chifres, e mesmo quando não usa,
muitas vezes tem asas. Presumivelmente, portanto,
tais figuras também não são mortais; eles podem
representar os **Sete Sábios em** forma humana.
Veja a **figura vestida** de peixe .

Os convidados

Geitinana é a deusa que era a irmã fiel de **Dumuzi** e,
como ele, filha da deusa ovelha Duttur. Seu culto foi
amplamente difundido pela Suméria até o Antigo
Período Babilônico. Ela parece ter sido pensada às
vezes como uma 'velha, uma intérprete de sonhos',
como 'Mãe Geitinana'. Quando Inana determina que,
para garantir sua própria libertação da prisão no
mundo inferior, seu marido Dumuzi deve tomar seu
lugar, demônios galla vêm buscar o jovem deus pastor
de seu redil no

país. Geitinana, sua irmã, que também é
divindade rural que deu o nome aos campos (daí
também sua equação com a deusa acadiana Be1eteri,
'Senhora do campo aberto'), ajuda seu irmão a se
esconder de
os demônios enviando-o sucessivamente para quatro
esconderijos diferentes. Em outra versão da história,
ela se recusa a entregá-lo mesmo quando torturada.
No caso, um amigo de Dumuzi revela seu paradeiro
aos demônios. Gei tinana canta um lamento de morte
para ele. Acreditava-se que posteriormente ela e
Dumuzi alternaram períodos de seis meses no
submundo, onde às vezes funcionava como escriba
de Ereškigal.

fantasmas: veja gidim.

Gbi1 (Grra)

Gibil ou Girra (montanha *acadiana*) é fogo deificado.
Visto como um deus, Girra era considerado filho de
Ann (An) e da deusa Sala. Ele representava o fogo
em todos os seus aspectos: como uma força destrutiva
e como o calor abrasador do verão mesopotâmico; e,
como força criadora, o fogo na fornalha do ferreiro e
o fogo no forno onde os tijolos são assados, e assim
como um 'fundador de cidades'.

Veja Nusku.

Estou indo embora

O *gidim* (acádio *eḫemmu*) é, antes de tudo, o espírito
de uma pessoa morta, vivendo no **mundo inferior**,
que deve ser propiciada e reverenciada.
A condição de tais espíritos não é, em geral,

felizes e regulares oferendas funerárias de comida e bebida devem ser feitas a eles. Se não forem alimentados, podem ficar inquietos e propensos a assombrar os vivos. O *gidim* é também, então, o fantasma que retorna do submundo para perseguir os vivos. Especialmente aqueles que tiveram mortes violentas provavelmente seriam perturbados no mundo subterrâneo e retornariam e 'apreenderiam' pessoas vivas. Eles podem entrar no corpo através do ouvido. A magia poderia ser empregada contra eles.

A necromancia, a criação deliberada de fantasmas, era conhecida e praticada na Babilônia. Questões sobre o futuro poderiam ser feitas a um fantasma criado dessa maneira, embora se reconhecesse que esta era uma atividade muito perigosa, pois existe um ritual para neutralizar os efeitos nocivos causados pela prática da necromancia (ver **magia e feitiçaria**).

Os fantasmas também foram pensados para serem capazes de causar algumas doenças. *Qât ejemmi* (literalmente 'mão do fantasma') parece ter sido uma doença mais ou menos psicológica. Por outro lado, *Sibit eye imi* ("apreensão pelo fantasma") parece ter sintomas físicos definidos.

Veja vida após a morte.

Gilgames

A maioria dos estudiosos considera que Gilgamei provavelmente foi um rei histórico da cidade suméria Unug (em acadiano, Uruk) em algum momento durante a primeira parte do início do período dinástico. No entanto, podemos dizer com certeza que durante o período dinástico tardio, um *deus* Gilgamei (ou Bilgames, para dar a forma suméria inicial de seu nome) já estava sendo adorado em vários lugares diferentes na Suméria. A primeira conexão certa desse deus com Uruk foi quando Utu-hega1, rei de Uruk, adotou Gil gamei como sua divindade patronal. Sob os sucessores imediatos de Utu-hega1, a Terceira Dinastia de

Ur, Gilgamei também era adorado em uma pequena cidade perto de Ur. Pode ser por isso que os reis da Terceira Dinastia eram especialmente ligados a Gil gamei, chamando-o de seu 'irmão divino' e 'amigo'. Provavelmente deste período derivam as várias lendas segundo as quais Gilgames foi um famoso rei de Uruk, contemporâneo de En-me-barage-si, um

governante da cidade de Kis, ou com o filho deste último Agga.

Os cinco poemas narrativos independentes em sumério sobrevivem em manuscritos da primeira metade do segundo milênio aC e costumam ser chamados pelos títulos que lhes são dados por seus editores modernos. 'Gilgames and Agga' é a história da bem-sucedida rebelião de Gil gamei contra seu senhor e benfeitor,

Rei Agga de Kii. 'Gilgamei e Huwawa' (ou Gilgamei e a Floresta de Cedro) relata como o herói e seu servo **Enkidu** derrotam e matam o monstro Huwawa, que havia sido nomeado por **Enlil** como guardião da Floresta de Cedro. 'Gilgamei e o Touro do Céu' conta como a dupla heróica derrota e mata o **Touro do Céu**, enviado contra Gilgamei pela deusa **Inana** talvez depois de ele ter rejeitado seus avanços sexuais. 'A Morte de Gilgamei' está mal preservada, mas aparentemente se refere a um importante funeral de Estado e à chegada do falecido ao submundo. Talvez tenha sido mal interpretado, pois poderia se referir à morte de Enkidu. Em 'Gilgames, Enkidu and the Nether World', Gilgamei questiona a sombra de Enkidu sobre as condições no submundo.

No Antigo Período Babilônico, histórias sobre Gilgamei e suas aventuras foram elaborados em um ou mais poemas em acadiano.

No entanto, a versão mais completa, um grande épico que sobrevive em doze tabuinhas fragmentárias, foi compilada por um Sin-leqe unninni, provavelmente na Babilônia Média.

vezes, e descoberto pela primeira vez na escavação da biblioteca do rei assírio Assurbanipal (fingido 668—r. 627BC) em sua capital Nínive.

Algumas das lacunas na narrativa podem ser preenchidas por fragmentos encontrados em outros locais da Mesopotâmia, Anatólia e Levante.

O épico começa com um prólogo em louvor a Gilgamei, construtor e primeiro rei de Uruk, o grande guerreiro, um terço humano, dois terços divino. Há alusão, no entanto, à

a "opressão" da cidade pelo rei, geralmente interpretada como sua compulsão tirânica dos cidadãos ao trabalho forçado ou como sua opressão sexual da população. Para frear

Gilgamesh



69 Gilgamei e Enkidu derrubam e matam o monstro Humbaba. De uma placa moldada em barro cozido do Antigo Período Babilônico.

esses excessos, Anu (An) cria Enkidu, um bruto incivilizado de um homem que a princípio corre

selvagem entre os animais. Domado e iniciado nos caminhos do mundo humano por seu encontro com a prostituta ĩamhat, no entanto, Enkidu viaja para Uruk para o inevitável confronto com o rei. Gilgameš est pronto para ele.

A segunda tabuinha descreve uma luta entre os dois homens (veja **lutadores**). Gil gameš  o vencedor, mas a fora e

tenacidade de seu oponente ganhar seu respeito e amizade duradouros. Enkidu daqui em diante  tratado como o parceiro e companheiro igual de Gilgameš (no seu escravo como na maioria das verses (veja **planta da vida**)).

Nas tabuinhas III-V, os companheiros viajam juntos para a distante Floresta de Cedro, guardada em nome de Enlil pelo aterrorizante Humbaba (o nome acadiano para Huwawa). O resto do combate est perdido para nos, mas  provvel que Humbaba seja derrotado e morto. Quando a sexta tabuinha comea,

Gilgameš voltou para sua cidade. A deusa da cidade Iřtar (nome acadiano de Inana) prope casamento, mas Gilgameš rejeita seus avanos e, com a ajuda de EnkidUg, mata o temido Touro do Ceu que o

deusa vingativa envia contra ele.

No incio da tabuinha VII, Enkidu relata um **sonho** em que Anu (An), Ea (Enki) e ĩamaš (Utu) decidiram que para matar Humbaba e o Touro do Ceu, Gil gameš ou Enkidu devem morrer. Eles escolhem Enkidu. (No poema sumrio 'Gilgameš e

Huwawa', o crime especfico de Enkidu foi sua falta de compaixo por Huwawa.) Enkidu adoece e sonha com o submundo que deve esperar por ele. Ele morre. O lamento de Gilgameš por seu falecido amigo e os detalhes do funeral de estado so narrados na oitava tabuinha.

O episdio seguinte (nas tabuinhas IX-XI) conduz  histria do Dilvio e seu heroi, que na literatura sumria era um poema independente. Deprimido pela morte de Enkidu e sentimentos de sua prpria mortalidade, Gilgameš faz uma longa viagem, envolvendo muitos perigos, para a casa de t-napiřti (**Ziusura**), para aprender com ele o segredo da imortalidade. Quando ele finalmente chega, t-napiřti relata a histria de sua

escapar do Dilvio e alcanar a vida eterna. Em resposta ao apelo de Gilgameš pela imortalidade, t-napiřti o desafia a desafiar o sono. Isso Gilgameš no consegue fazer, imediatamente adormecendo e no acordando por

sete dias. Se no a vida eterna, Ut-napiřti ainda  capaz de oferecer juventude restaurada, direcionando Gilgameš para o lugar de uma planta que tem a propriedade de rejuvenescer. Gilgameš colhe a planta, mas a deixa na praia enquanto d um mergulho refrescante, e seu cheiro  captado por uma serpente prxima, que a arrebatou. Apressado longe, a serpente troca sua pele velha por uma nova.

(veja **planta da vida**.)

Desanimado, Gilgameš retorna a Uruk, mostrando sua cidade para o barqueiro de t-napiřti, Urřanabi (chamado Sursunabu na verso Old Baby Ionian).

A dcima segunda tabuinha  um apndice relacionado  perda de certos objetos que foram dados a Gilgameš por Iřtar. Este  um paralelo prximo com parte dos sumrios 'Gilgameš, Enkidu e the Nether World' que no se encaixou bem no novo pico e por isso foi relegado para o fim. O poema conclui assim com uma viso do esprito de Enkidu, que promete recuperar os itens perdidos, mas que d um relato sombrio sobre as condies na vida aps a morte.

De alguns (provavelmente trs) dos sumrios Poemas de Gilgameš e outros materiais, algumas narrativas romnticas e outras mais filosficas, o pico acadiano de Gilgameš

cria uma obra de notável sensibilidade e beleza. O foco está no nítido contraste entre o desdém do herói pelo perigo na primeira parte e seu assombroso terror da morte na segunda.

Há um evento importante na vida de Gilgames que nem a versão suméria nem a acadiana tratam: o nascimento do herói. Como suas façanhas podem ter sido consideradas de maior interesse, isso talvez não seja surpreendente em si. No entanto, as lendas do nascimento eram uma característica comum dos romances heróicos da Mesopotâmia e do Oriente Próximo, e a omissão é ainda mais impressionante porque há uma menção casual do nascimento de Gilgames preservada na obra de um autor clássico, *On the Nature of Animals*, de Aelian. De acordo com esse relato (narrado como uma ilustração da bondade dos animais para com os homens), o rei 'Seuechoros' dos 'os babilônios' havia sido avisado por seus magos que um filho nascido de sua filha usurparia seu trono. Ele, portanto, manteve a garota na acrópole sob vigilância apertada. No entanto, ela engravidou, e os guardas, temendo a ira do rei, lançaram a criança do

cume. O bebê foi salvo por uma águia em voo (relembrando a história de Etana). O pássaro o levou a um pomar, onde a criança foi cuidadosamente colocada. A cuidadora do local encontrou o bebê e cuidou dele. O

criança, que mais tarde se tornaria rei, chamava-se 'Gilgamos'. A história segue a tradição de outras lendas de nascimento do Oriente Próximo (Sargão, Ciro, Moisés). Este relato e a versão hitita do épico, no entanto, sugerem tradições sobre o nascimento e o início da vida dos jogos de Gil em uma época antes de ele se tornar rei de Uruk, e foi sugerido que isso poderia ajudar a explicar sua impopularidade em sua própria cidade no início do épico. Se ele fosse um usurpador do trono, um certo ressentimento e um certo grau de repressão poderiam ser esperados.

Embora as histórias sobre Gilgames tivessem uma moeda longa e aparentemente amplamente conhecida no Oriente Próximo, as representações das lendas na arte são difíceis de encontrar. A figura do 'herói' com cabelos compridos, normalmente com quatro ou 91 grandes cachos (veja Lahmu), e sua concomitante

O homem-touro, comum na arte mesopotâmica da maioria dos períodos, foi popularmente usado para representar Gilgames e Enkidu, mas isso é incorreto. Algumas obras de arte do segundo e primeiro milênios aC, no entanto, principalmente placas de barro (estatuetas) e selos, parecem retratar dois dos episódios das histórias de Gilgames. Em um, um par de figuras humanas ataca uma figura demoníaca, muitas vezes uma versão do 'herói' com cachos; os dois 69 homens esfaqueiam ou golpeiam o demônio com suas armas, cada um usando uma perna para prendê-lo.

Este deve ser o massacre de HuwawHHum baba. Uma segunda cena mostra um par humano semelhante atacando um monstruoso bovino alado com 41 cabeças humanas, quase certamente o Touro do Céu.

Norte

O ipar (giparu acadiano) era a residência do sacerdote en ou sacerdotisa (étttt acadiano ou emu) (ver sacerdotes e sacerdotisas) e o centro administrativo de suas famílias. O *ipar* em Ur foi reconstruído pelo rei neobabilônico Nabonidus quando, revivendo o antigo escritório, ele dedicou sua filha En-nigaldi Nanna como em de Nanna após um eclipse da lua em z6 de setembro \$\$\$4BC. O edifício foi escavado por Sir Leonard Woolley. O *ipar* original (construído na época da Terceira Dinastia de Ur), localizado ao lado do recinto principal do templo de Nanna, que incluía o **zigurate**, foi dividido em duas seções, uma a residência própria da *entu* e sua casa, incluindo uma cemitério de ex- sacerdotisas *entu* , e o outro incorporando o templo pessoal do min para a deusa Ningal (a esposa de Nanna). Como reconstruído por Nabonidus, o ipnr foi realocado um pouco mais a leste. Um novo templo de Ningal foi construído dentro do recinto do templo de Nanna.

Na época do governador assírio Sin balassu-iqbi, durante o reinado de Assurbanipal (668-r.6 aC), o local original do *ipar* havia sido ocupado por um edifício fortemente protegido por depósitos mágicos de estatuetas de barro seco ao sol enterrado nas fundações. Eles foram colocados em caixas de 'plano-sin-convexo' tijolos, sem uso arquitectónico desde os primórdios

70. Neo-Assyrian sun-dried clay figurines of the goat-fish and the merman, probably from the city of Aššur. Although no details of their discovery are known, they will have been placed within a brick box buried in the foundations of a building to counter evil. Lengths 140, 130 mm.



Período Dinástico e provavelmente escavado de uma antiga ruína (ver ritos de **construção e depósitos**).

Girra: veja Gibil.

Giszida: veja Ningiszida.

peixe-cabra

Uma criatura com cabeça e patas dianteiras de bode e corpo de peixe é representada desde os tempos neo-sumérios até os tempos helenísticos, e até teve um renascimento, como Capricornus, nas mãos dos romanos (especialmente na arte augusta, Capricórnio sendo a figura do imperador). signo do zodíaco).

A identificação da criatura mesopotâmica com o *suhurmFti*, 'carpa-cabra', é comprovada

90 por uma legenda em **kudurru** e pelas inscrições

70 prescritos em rituais assírios para figuras do tipo, que aparecem em exemplos reais.

Associação com o deus Ea (Enki), suspeita da frequente justaposição iconográfica

7 com o bastão com cabeça de carneiro (ver **padrões, bastões e cetros dos deuses**), é confirmado por textos, mas a figura também pode ser um tipo geralmente mágico de proteção, muitas vezes emparelhado com o tritão em representações pictóricas.

peixe-cabra com cabeça de cabra vê padrões, pautas e **cetros dos deuses**.

deuses e deusas

Os deuses dos antigos mesopotâmicos, em tempos históricos, eram quase sem exceção antropomórficos, masculinos ou femininos. Parece que eles foram imaginados como de tamanho gigantesco e de poderes sobre-humanos, embora o poder de todos os deuses não fosse de forma alguma igual: alguns eram relativamente menores ou de influência restrita.

Eles compartilhavam as emoções e fraquezas da espécie humana. De um modo geral, eles eram imortais, embora existam certos deuses, como Dumuzi, Gugalana (ver Ereskigal), Gestinana e os Heróis Mortos, sobre os quais são narrados mitos que envolvem suas mortes ou visitas ao submundo (ver deuses mortos). Normalmente os deuses exalavam ou, como diziam os mesopotâmios, 'vestiam' melam, que



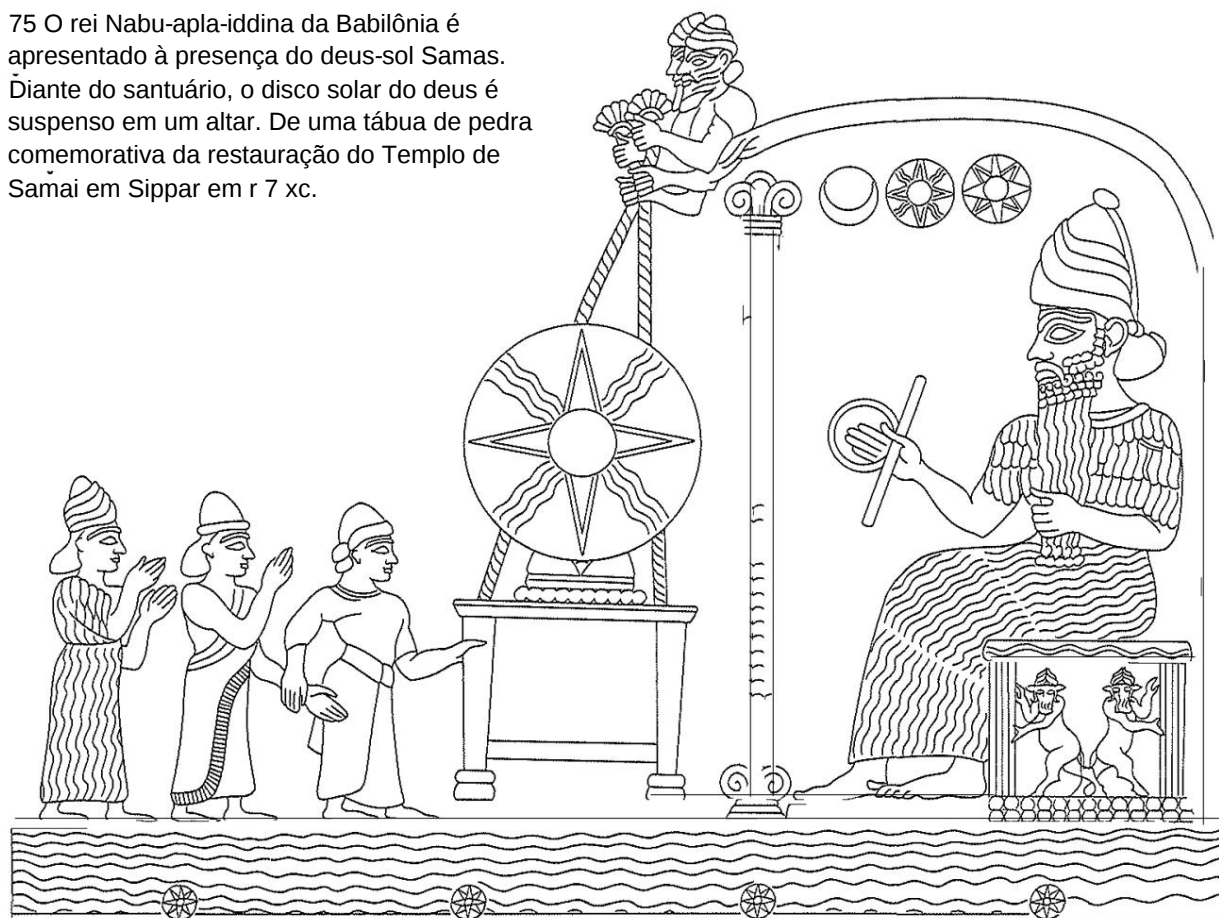
71 Deuses lutam entre si. Moderno impressão rolada de um selo de cilindro de lápis-lazúli do Período Acadiano de Kis. Ht. z80 mm.



72 Cabeça, quebrada de uma estatueta de barro cozido de uma deusa, usando o distintivo gorro com chifres como marca de sua divindade. Provavelmente Neo Babilônico. Ht.i33mm.

deuses e deusas

75 O rei Nabu-apla-iddina da Babilônia é apresentado à presença do deus-sol Samas. Diante do santuário, o disco solar do deus é suspenso em um altar. De uma tábua de pedra comemorativa da restauração do Templo de Samai em Sippar em 1776 a.C.



cobriu-os com um esplendor aterrorizante.

49,87

Embora vivessem no céu ou no mundo subterrâneo, uma extensão de sua personalidade também habitava as várias **estátuas de culto** erguidas a eles pela humanidade: quando uma estátua era dedicada pela primeira vez, os babilônios realizavam os rituais de 'lavar a boca' e 'abrir a boca' para ele, a fim de torná-lo imbuído da presença divina.

O maior grupo de deuses são as divindades dos vários panteões da cidade. A estes podem ser adicionados deuses e deusas representando forças naturais (**Gibil**, Nisaba, **Iskur**, etc.), deusas do nascimento (veja deusas mãe e deusas do **nascimento**), grupos de deuses anônimos (como os **Anuna**, **Igigi** ou deuses da **noite**), divindades ministeriais (divindades menores que atendem a deuses e deusas mais importantes), bem como divindades de personalidade incipiente atribuído ao período primordial antes da divisão do céu e da terra. Em seguida vem o **peçoal** deuses de indivíduos ('deus de um homem') principalmente



74 Um homem adora diante de dois altares, cada um sustentando um símbolo divino (neste caso, o estandarte com cabeça de leão do deus do submundo Nergal e o crescente do deus da lua Sin). De um selo cilíndrico, Período Neobabilônico.



75 Duas imagens de realeza. (*esquerda*) Naram-Suen, rei-deus de Agade (z2-2218 aC), usando o gorro com chifres da divindade. De sua estela comemorativa da vitória sobre os Lullubii, encontrada em Susa, no noroeste do Irã, onde havia sido levada como despojo na antiguidade. (*direita*) Rei Assurnasirpal II da Assíria (reinou 883-859Bc) em cerimonial vestimenta religiosa. Os reis assírios não foram deificados, mas eram os principais sacerdotes do deus Ašur. De um caixão de marfim (?) de Kalhu (moderno Nimrud).

tingidos por não serem nomeados. Os demônios, que podem ser benéficos ou maus, estão normalmente sob o comando dos deuses e geralmente operam muito no mundo em que a humanidade vive. Finalmente, alguns seres humanos foram deificados: a maioria dos reis acadianos, sumérios e babilônicos de Naram Suen (reinou em z3io—•°74 aC) a Sams (reinou em 168I-165*Bc) foram deificados em suas próprias vidas e receberam um culto em templos em todos os seus reinos, mas a prática morreu depois disso.

96



crescente



sete pontos
(símbolo)

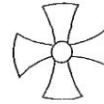


disco solar

sete pontos



relâmpago
(símbolo)



Cruz



disco alado



chifrudo
boné

cunha



lâmpada



vaso com
córregos



'ômega'
símbolo



losango



swvñLa



pá
(símbolo)



arado



talo de
cevada



zigurate



árvore
estilizada



balde e
cone



pilar
do avô

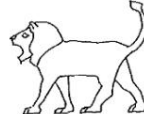


ankh

Símbolos egípcios



touro



leão



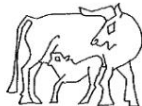
cavalo



cabeça de cavalo



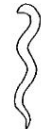
cão



vaca e bezerro



tartaruga



cobras



escorpião



mangusto



peixe



võe



walking
pássaro

pássaro com
a cabeça virada
para trás

pássaro em
um poleiro baixo

pássaro em
um poleiro alto

pássaro de pescoço
comprido
padrão

deus
pássaro

Padrões,
pautas e cetros
dos deuses



cetor de duas cabeças de leão



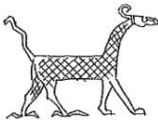
peçoal com cabeça
de leão



peçoal com cabeça
de água



peçoal com cabeça
de carneiro



cobra-dragão



peixe-cabra



Imdugud



haste e anel



trapaceiro



garfo



mastro



ring-post



bastão



flecha

'Deus com make'

Para lidar conceitualmente com a proliferação extrema de divindades (mais de 3.000 culpados foram recuperados), os deuses foram organizados pelos mesopotâmios em grupos para os quais podem ser usadas as metáforas de 'casa', 'família extensa' ou 'estado'. Os divinos patronos das várias cidades participam, em mitos, de uma assembleia consultiva dos deuses, que pode refletir um fenômeno político humano da Terceira Dinastia de Ur. A organização gradual dos deuses locais em um panteão nacional, como uma grande tribo com várias gerações, também gerou anomalias: um deus adorado sob o mesmo nome em dois lugares diferentes poderia ter dois cultos bem diferentes e seria então distinguido como, por exemplo, exemplo, Anu (An) de Uruk ou Anu de Dêr, Ištar (Inana) de Arba'il ou Ištar de Uruk, ou Nineveh. Aššur às vezes era chamado de 'Assírio Enlil'. No devido tempo, o número total de divindades foi reduzido pelo expediente de equacionar ou considerar como formas umas das outras divindades cujo caráter era semelhante. Em seu extremo, isso levou às chamadas tendências monoteístas do culto de Marduk, em que, em um ponto, os nomes dos outros deuses masculinos eram alegadamente não mais do que os 'nomes de Marduk'.

Quando retratado na arte, desde pelo menos o terceiro milênio aC, deuses são geralmente mostrados usando o boné com chifres com até sete conjuntos sobrepostos de chifres de touro. Isso é descrito como uma marca de sua divindade. Eles também podem ser identificados por seus símbolos distintivos 73,74 e atributos. A maioria destes, alguns 76 retratados pela primeira vez na pré-história, outros no período acadiano, são encontrados com muito pouca mudança na forma ou significado até a época da conquista persa (e em alguns casos além). Quando não representados em conjunto com um deus, esses motivos, no entanto, simbolizam suas divindades associadas.

Veja Anuna; gerações de deuses; 'grandes deuses'; **Igigi**; listas de deuses.

'Deus com maçã': veja maçã.

'Deus com cajado': veja Ninšubur (deus).

o bem e o mal

Toda sociedade humana tem noções de comportamento bom (moralmente louvável) e mau (moralmente repreensível). Quando essas noções são elevadas a princípios abstratos independentes, falamos de bem e mal, e alguns sistemas religiosos podem ser interpretados em termos desses dois poderes opostos, às vezes vistos como constantemente travados em combate um com o outro. A complexidade da antiga religião mesopotâmica, resultante do sincretismo ao longo de muitos anos de numerosos cultos locais, não conduzia a tal visão, mesmo que na tradição babilônica padrão e na religião neo-assíria ocasionalmente nos deparamos com conceitos personificados como Kittu (Verdade, filha de Šamaš/Utu), Mišaru (Justiça, filho de Šamaš) e Dayyāflu (o Juiz) como divindades.

Enquanto as principais divindades Enlil, Utu/ Šamaš e Enkuea promovem a justiça e as atividades benéficas ao homem, protegem os fracos, as viúvas e os órfãos e destroem os ímpios, essas são características secundárias de suas personalidades divinas, ao invés de suas personalidades serem uma extensão de seu papel como uma personificação do bem. Os 'ímpios' muitas vezes não são distinguidos do 'inimigo'. Os **deuses** sumérios, entre si, se comportam de forma amoral, até mesmo imoral.

Muitos dos espíritos que chamamos de **'demônios'**, como o **udug**, **lama**, **s/ed** ou **galla**, eram originalmente neutros, e as formas malignas deles são especificamente identificadas como 'udøgs malignos', 'gn/- do mal. lms' (exceto que em certos contextos a referência à forma maligna é tida como certa). Talvez o mais próximo de uma personificação especificamente maligna no registro da Mesopotâmia seja o demônio frequentemente mencionado em encantamentos mágicos chamados *Miinma leninu*, que significa "Tudo o que é mau".

Nenhuma informação sobreviveu sobre como as características físicas desse demônio foram imaginadas.

Veja **Lamaštu**; **filho**.

ganso: veja Ban.

sepulturas: ver morte e práticas **funerárias**.

'grandes deuses'

O termo 'grandes deuses' é usado algumas vezes, aparentemente, para os deuses em geral, mas mais usualmente para as principais divindades do pantheon. Quando as divindades mencionadas são enumeradas ou invocadas pelo nome, a lista varia ligeiramente de tempos em tempos, mas as inclusões mais usuais nas inscrições reais assírias são sete ou doze em número. As preferências pessoais de reis individuais (ver **deuses pessoais**) afetariam as inclusões e a

ordem. Por exemplo, a devoção de Assur nasirpal II (reinou de 883 a 8 anos aC) ao deus **Ninurta** colocou esse deus entre e talvez à frente desse grupo, mas ele raramente é reconhecido a partir de então. Aéur era normalmente colocado no início da lista, mas Assur

banipal favoreceu especialmente a deusa Istar (Inana), que parece ter precedência durante seu reinado (668-r.b27BC).

Nas estelas erguidas pelos reis assírios (ou, excepcionalmente, governadores provinciais) para comemorar eventos especiais ou os limites de campanhas bem sucedidas, o rei é sempre mostrado abaixo dos símbolos dos principais deuses. Estes 21 e geralmente divindades adicionais são invocadas em as inscrições que o acompanham.

Veja Igiii.

grifo

Grifo (do grego *gryphân*) era o nome usado na Europa medieval, e hoje em estudos de arte, para um fabuloso animal composto, tipicamente tendo o corpo (alado ou sem asas), traseiro



77 Móveis embutidos em marfim mostrando um grifo alado, de Kalhu (moderno Nimrud). Período Neo-Assírio. Ht. igo mm.



78 Um relevo de pedra monumental do palácio real do rei assírio Assurnasirpal II (reinou em 83— 82 aC) em Kalhu (moderna Nimrud). Ele retrata um chamado 'demônio-grifo', pensado na época como um antigo sábio disfarçado de pássaro. Ele carrega um balde e um cone para purificação. A inscrição a meio do relevo registra (de modo comum a todas as lajes deste palácio) as conquistas do rei. Ht.2 32

pernas e cauda de um leão e a cabeça e as partes dianteiras de um pássaro, geralmente uma águia. Provavelmente originário da Síria no segundo milênio aC, o grifo era conhecido em todo o Oriente Próximo, 77 incluindo a Mesopotâmia, e na Grécia no século XIV aC. Muitas vezes é emparelhado com a esfinge (veja **touros e leões com** cabeça humana). Na arte assíria, às vezes é retratado junto com o demônio-grifo.

A besta pode ser mostrada deitada ou sentada em suas ancas. A versão do Oriente Próximo tem uma cabeça com crista, enquanto a grega é geralmente mostrada com uma fileira de cachos espirais formando uma juba. Frequentemente, tanto no Oriente Próximo quanto Na Grécia, a criatura tem grandes orelhas de burro, talvez de alguma assimilação ao **dragão-leão**. O bico é frequentemente dividido para mostrar a língua enrolada.

Aparentemente a criatura tinha algum significado religioso, sendo mostrada no Oriente Próximo entre outras bestas dos deuses e no Oeste na arte funerária. Pode ter sido um aliado mágico protetor, mas suas associações e funções precisas são desconhecidas.

grifo-demônio

Com possíveis antecedentes do período da Velha Babilônia, e com análogos próximos na arte Mitanniana, o demônio-grifo aparece pela primeira vez em sua forma familiar - uma figura de corpo humano com cabeça e asas de pássaro - nas focas da Assíria Média, e tornou-se uma figura muito popular. figura na arte neo-assíria, especialmente no século IX aC. Após o século VII aC, a figura é rara, mas ocorre em Selêucida

Selos de época. Os aposentos privados do palácio de 78 Assurnasirpal II (reinou de 883 a 859 aC) eram dominados por relevos representando essa criatura.

No Período Neo-Assírio, figuras desse tipo foram explicadas como representações dos Sete Sábios Babilônicos, e grupos de sete **figuras** deles foram 11 usados como depósitos de fundação para proteger casas e palácios (ver **ritos de construção e depósitos**) - ao lado de figuras antropomórficas muito diferentes e estatuetas da figura vestida de **peixe** (também suposto 12, 65 para representar os Sete Sábios).

Veja balde e cone; Nisroch.

'Guardiões do portão': veja porteiros.

gud-alim: veja bisão; homem-touro.

Gugal-ana: veja Ereskigal.

Açúcar

A deusa Gula (cujo nome significa 'grande') era uma 7, 79 deusa da cura, que 'entende a doença' e uma padroeira dos médicos. Ela também foi adorada sob os nomes Nintinuga, Nin karrak e Meme, originalmente os nomes de outras deusas; e como Ninisina, 'Senhora de Isin'. Seu principal santuário era o E-gal-mah em Isin, mas ela também tinha templos em Nippur, Borsippa e Asur. Ela era considerada a esposa de Ninurta ou Pabilsag, ou então do deus da vegetação menor Abu. Gula era a mãe do deus da cura Damu e do deus Ninazu (também associado à cura).

Seu animal sagrado era o cachorro, e pequenos modelos de cachorros eram dedicados a ela por adoradores (ver dedicatória).

Veja doenças e remédios.



79 A deusa Gula e seu cachorro. Deail da escultura em um *êudurni* do reinado do rei babilônio Nabû-mukin-apli (reinou 8—943^ C)-

mão

mão

Como a mão simboliza o controle ou apreensão, várias doenças têm nomes em acadiano que indicam que elas eram atribuídas diretamente ao poder de vários deuses: 'mão de Samai (Utu)', 'mão de Istar (**Inana**)', 'mão do fantasma (**gidim**)', 'mão do deus' (ver **doenças e remédios**). Geralmente não é possível identificar essas doenças ou grupos de sintomas em termos médicos modernos.

Pequenos modelos de mãos, feitos de pedra, osso ou concha, eram amuletos comuns no início do período dinástico, e são conhecidos ocasionalmente em períodos posteriores. O símbolo de uma mão, às vezes montado em um poste, e com vários números de dedos, é visto em selos do Antigo Período Babilônico; seu significado é desconhecido.

'mãos de Istar'

Qāt I?tar, 'mão de litar (**Inana**)', é o nome de uma doença psicológica de algum tipo (ver *mão*).

No jargão arqueológico moderno, no entanto, o termo tem sido usado para se referir a um tipo particular de objeto: imagens de barro cozido de punhos cerrados. Eles foram inseridos nas paredes dos principais edifícios dos reis assírios Assurnasirpal

II (reinou em 883-870 aC) e seu filho e sucessor Salmaneser III (reinou em 838-824 aC).

As inscrições nas costas das mãos registram o nome do rei e do palácio ou templo em que foram colocados. Às vezes, eles são vistos como dispositivos mágicos para a aversão ao mal dos edifícios, embora alguns comentaristas não os tenham explicado sem razão simplesmente como consoles para apoiar (talvez em um sentido decorativo e não estrutural) as vigas do teto ou de uma parte superior. andar. Por serem revestidos de betume, é muito provável que também funcionassem como pias para escoar a água da chuva. De qualquer forma, o uso do termo 'mãos de litar' para esses dispositivos não tem base textual.

Hanis: veja **Iskur**.

Haya: veja Nisaba.

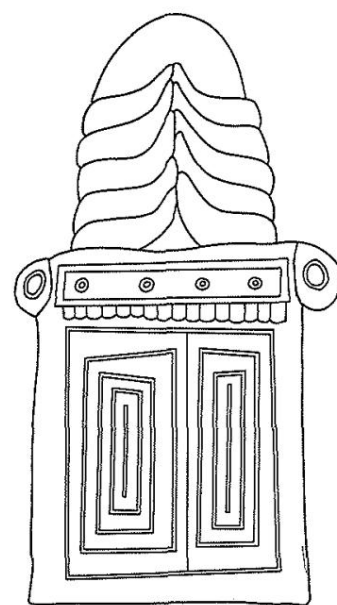
céu: ver cosmologia.

Hendurasag: veja-o.

'herói' com cachos: veja Lahmu.

boné com chifres

Do início do terceiro milênio aC em diante, 71, 72, fr., 16, cap com até sete pares sobrepostos de 92.107, chifres é o distintivo toucado da divindade. 132, 134 É visto como um símbolo separado, muitas vezes de pé em um pódio, do final do Período Kassite 80.151 até o neobabilônico, e continuou a ser representado como uma marca de divindade na arte aquemênida. Originalmente uma indicação geral do status divino, seu uso como símbolo de uma divindade maior em particular nunca foi consistente. No Kassite kudurrus o símbolo é nomeado como aquele do deus supremo Anu (An), mas na arte neo-assíria foi aparentemente transferido para o novo deus nacional **Assur**. Às vezes, no entanto, três bonés representavam 21 Aiiur, Anu (An) e Enlil, ou na Babilônia dois desses 10 bonés simbolizavam os dois últimos, com muito ocasionalmente um terceiro bonés representando Ea (Enki) no lugar de seu bastão com cabeça de carneiro. 90 O estilo do gorro divino mudava de tempos em tempos de acordo com a moda, sendo abobadado ou chato, às vezes enfeitado com penas ou encimado por um botão ou *zombaria*.



80 O símbolo da tampa multi-cornuda colocado em um altar, como era comumente esculpido nas pedras Baby Ionian éAuw .

O chapéu com chifres pode muito bem ser derivado dos chifres do gado selvagem (*Bos pt iitiigenius*), que, mesmo após a domesticação do gado,

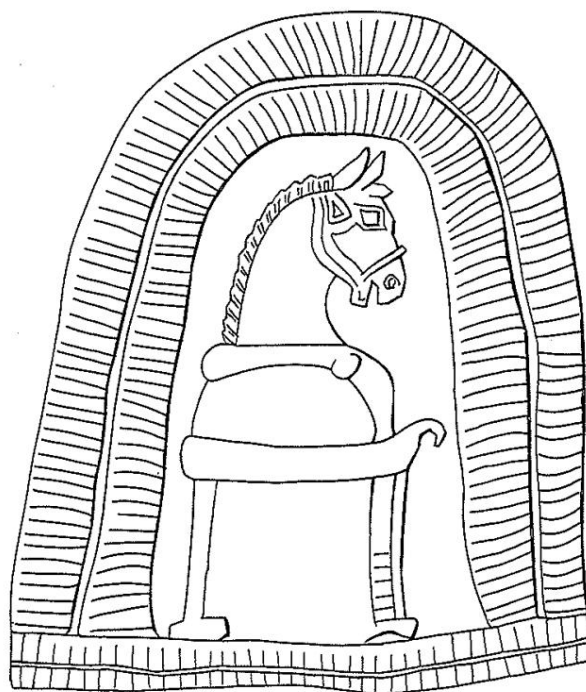
127 permaneceu como uma espécie separada em todo o Oriente Próximo. Eles ainda vagavam pelas planícies do noroeste da Mesopotâmia até os tempos neo-assírios, quando foram caçados por reis assírios. O touro selvagem deve ter sido uma fera verdadeiramente inspiradora, com um metro e oitenta de altura no ombro e um enorme par de chifres largos. O gado doméstico era minúsculo em comparação. Como imagem visual e literária de poder e força, o gado selvagem preocupava a imaginação mesopotâmica, uma metáfora para a divindade ou uma comparação adequada para heróis ou reis.

horóscopos: veja zodíaco.

cavalo

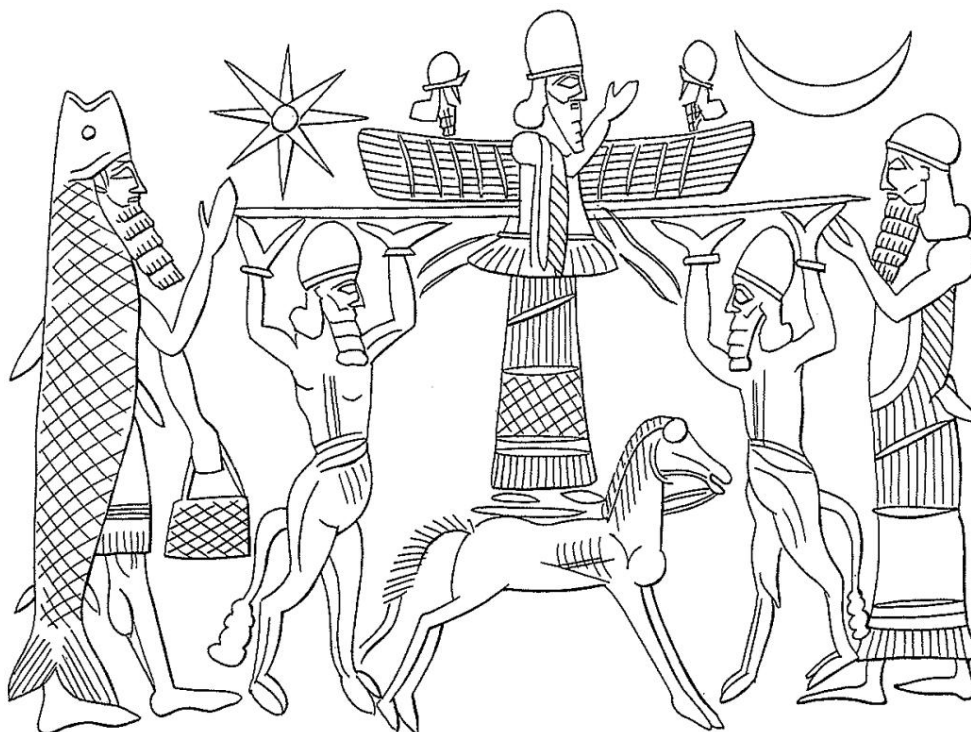
O cavalo foi introduzido na Mesopotâmia na primeira metade do segundo milênio aC. Um cavalo alado ou um centauro deve ser

43 visto em alguns selos assírios médios. O motivo da cabeça de um cavalo aparece como símbolo divino em um selo do segundo milênio aC e em selos neo-assírios, bem como em um kudurru do



81 Símbolo de uma cabeça de cavalo sobre um altar. Detalhe da escultura em um *kudurni* do rei babilônico Nabucodonosor I (reinou 1125 - 1104 BC).

82 (abaixo) Detalhe de um selo cilíndrico neo-assírio. O deus do sol Lamas, dentro de seu disco alado (suportado por homens-touro), está montado em um cavalo, enquanto uma figura vestida de peixe e um adorador (representando o dono da foca) ladeiam a cena.



Deus da Casa e Deusa da Casa

O rei babilônico Nabucodonosor I (reinou em 1125—
s1, 90 1104BC), onde pode representar uma constelação
(ver **arco-íris**). No Período Neo-Assírio, o cavalo é
o animal do deus-sol Šamaš (Utu), se podemos
31 confiar nessa identificação da divindade com base
no **disco alado associado**.

82

Documentos comerciais assírios às vezes
especificar como penalidades por quebra de
contrato, a **dedicação** de dois ou quatro cavalos
brancos ao deus **Aššur**. Estes eram provavelmente
cavalos vivos, dados ao templo ou (como o sumo
sacerdote do deus) ao rei, em vez de estátuas.

Deus da Casa e Deusa da Casa

Um par chamado 'House God' e 'House God des'
eram divindades magicamente protetoras em
edifícios neo-assírios e neobabilônicos. Argila

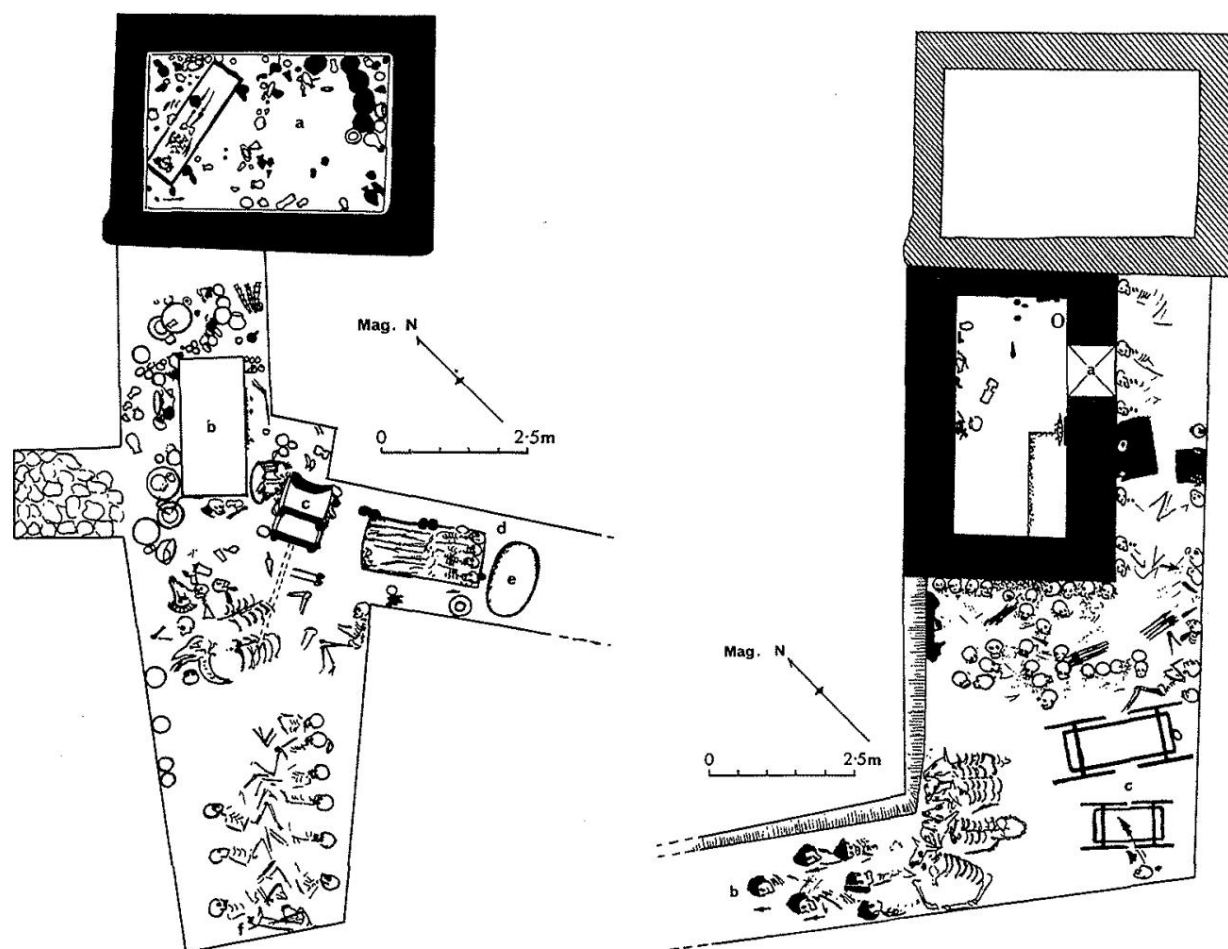
figuras deles foram enterradas nas fundações
para afastar os demônios. A forma dessas figuras
é atualmente desconhecida.

Veja ritos de construção e depósitos.

Hubur: veja **rio do submundo; provação do rio**.

sacrifício humano

Para a Suméria Dinástica Antiga, o **sacrifício** em
grande escala, com a **morte** de um senhor ou
senhora, do séquito da casa, tanto humana quanto
animal (ver **sacrifício de animais**), é pouco ou
nada sugerido em fontes documentais. No entanto,
é inequivocamente atestado por Sir Leonard
As escavações de Woolley das 'Tumbas Reais' em
Ur. Os principais ocupantes desses túmulos foram
atendidos por um número de vítimas, de seis



83 Os planos de dois importantes enterros dinásticos iniciais em Ur, escavados por Sir Leonard Woolley.
(à esquerda) O chamado 'Túmulo do Rei' e (à direita), acima dele, o túmulo da Rainha Pu-abi.



84 Reconstrução, em pintura de A. I"ores tier (**iqzs**), da cena do sacrifício no 'poço da morte' do 'Túmulo do Rei' em Ur, com base nas escavações arqueológicas.

a oitenta pessoas, equipadas com as ferramentas e armas que lhes foram apropriadas em suas vidas de serviço. O corpo principal foi colocado dentro de uma pedra ou tijolo especialmente construído câmara-tumbacr. As vítimas humanas eram então

53 seja colocado no preenchimento do poço da sepultura, em câmaras separadas, ou, mais usualmente, em um grande 'fosso da morte' (uma grande vala retangular escavada ao ar livre), as paredes e o piso forrados com caniços, e com degraus ou uma rampa cortada de um lado, no fundo da qual o túmulo foi construído.

Normalmente, o senhor ou senhora foi instalado primeiro e selado dentro do túmulo, acompanhado por três dos quatro atendentes agachados. Na cova foi então conduzida a procissão de cortesãos, soldados,

84 músicos, servos, carros movidos a animais e carroças com motoristas e cavaleiros. Cada pessoa segurava um pequeno vaso de barro, pedra ou metal, do qual, presumimos (pelo pacífico

ção dos corpos que não mostravam nenhum sinal de violência ou de luta), bebiam seu veneno ou sonífero. Os animais foram então morto, e o grande poço cheio de terra.

Sem dúvida, todo o processo foi acompanhado por elaboradas cerimônias.

35,52

Este sacrifício em grande escala do período dinástico inicial foi aparentemente de curta duração e foi posteriormente abandonado. No entanto, no século VII aC, quando se pensava que um eclipse levaria à morte do rei assírio, havia um procedimento para escolher um rei e uma rainha substitutos temporários. O casal foi por um tempo tratado cerimonialmente como se fosse real (mas sem poder político) e então, no momento da fatalidade prevista, foi condenado à morte.

Ver morte e práticas funerárias ; estatuetas.

Humbaba: veja Huwawa.

Deuses hurritas: veja Ishhara; Iskur; **Piada; Tishpak.**

Humaira (Humbaba)

Huwawa (Humbaba)

Huwawa (Akkadian Humbaba) aparece nas histórias de **Gilgames** como o guardião da Floresta de Cedro de Enlil. Descrito como um gigante protegido por sete camadas de brilho aterrorizante (veja melam e ni), ele foi morto por Gilgamei e **Enkidu**.

- 85 Na arte, Humbaba é tipicamente retratado como uma figura de corpo humano com garras de leão no lugar das mãos, um rosto monstruoso, cabelos longos e bigodes. Placas de barro e selos do segundo e primeiro milênio aC retratam sua morte por Gilgames e Enkidu: eles o prendem com



85 Uma placa em relevo de barro cozido representando Huwawa ou Humbaba, o guardião da Floresta de Cedro de Enlil. Provavelmente Isin-Larsa ou Old Babylonian Period. Ht. eu s

seus pés enquanto Enkidu corta sua cabeça com sua espada.

Modelos babilônicos do rosto de Humbaba (variando em data do Antigo Babilônico aos períodos neobabilônicos) estavam ligados à **adivinhação**: alguns são inscritos com presságios para 'quando os intestinos são como Hum baba', ou 'se uma mulher deu à luz (um feto) na forma de Huwawa' - o prognóstico é sempre revolução na Pensava-se que tais modelos eram usados para instruir na adivinhação, mas no Antigo Período Babilônico os rostos de Humbaba são frequentemente vistos em placas de barro e em desenhos de selos, colocados no alto no fundo, como se estivessem pendurados na parede – talvez como amuletos mágicos. O rosto de Humbaba foi esculpido em pedra em um lado da entrada do templo do Antigo Período Babilônico em Tell al-Rimah.

Huwawa/Humbaba é talvez uma forma do deus elamita Humban. O nome e o papel de Humbaba sobrevivem no de Kombabos, uma figura guardiã de uma lenda do norte helenístico da Síria.

híbridos: veja demônios e monstros.

hidra: veja cobras.

Ig-alima: ver **Bau**; **deuses locais**.

Igigu

Igigū ou Igigi é um termo introduzido no Antigo Período Babilônico como um nome para os (dez) 'grandes **deuses**'. Embora às vezes tenha mantido esse sentido em períodos posteriores, desde os tempos da Babilônia média em diante é geralmente usado para se referir aos deuses do céu coletivamente, assim como o termo Anunnakkū (Anuna) foi usado mais tarde para se referir aos deuses do **submundo**. Na Epopéia da Criação, diz-se que existem 300 Igigū do céu.

está queimando

Ilaba é agora pensado para ser a leitura correta do nome de um deus cuja adoração foi breve, mas importante, proeminente durante o período Akkadian, como um deus guerreiro e pessoal.

86 O pássaro com cabeça de leão Imdugud. Detalhe da talha em relevo de pedra dedicado pelo padre Dudu, encontrado em Girsu (moderno Tello). Período dinástico inicial.



divindade dos reis daquela dinastia. Seu nome às vezes é encontrado inscrito nos atraentes selos cilíndricos do período.

Após o período acadiano, ele parece ter se tornado quase completamente obscuro, e é mencionado apenas ocasionalmente, como por exemplo em um kudurru do século VIII aC. Havia um templo de Ilaba na Babilônia. A constelação conhecida pelos babilônios como a Grade é descrita em um texto explicativo astronômico como a "arma de Ilaba".

A sugestão de que o deus é representado 103 pela chamada 'Figura com maça' é sem fundamento.

Il-abrät: veja Ninéubur (deus).

Imdugud (Anzu)

Imdugud é provavelmente a leitura correta do 86 Nome sumério do pássaro monstruoso que é chamado de Anzû em acadiano. Concebido como um pássaro, mas com a cabeça de um leão, e de tamanho gigantesco para que o bater de suas asas pudesse causar turbilhões e tempestades de areia, o Imdugud foi provavelmente originalmente a personificação de uma força atmosférica (seu nome é usado para escrever uma palavra significa 'névoa' ou 'névoa'). Outras descrições do Anzû indicam que ele tinha um bico 'como uma serra' e, portanto, presumivelmente um pássaro

cabeça. Na arte neo-assíria, um monstro combinando elementos de pássaros e leões pode ser o Anzû ou o Asakku (Asag) (ver **dragão leão**). 6.117

O Imdugud ou Anzû rouba a tábua dos destinos de **Enki** (versão suméria) ou de Enlil (versão acadiana), e o pássaro é morto por Ninurta que eventualmente devolve a tábua ao seu legítimo dono. Este deve ser um mito muito antigo (embora não atestado até o Antigo Período Babilônico), uma vez que o Imdugud já é descrito como um animal heráldico associado ao Ningirsu na 'Estela dos Abutres' (final do Período Dinástico Inicial) e referido em conexão com este deus em um sonho narrado por Gudea de Lagai. Presume-se que a associação deriva de

A derrota do pássaro de Nin irsNNinurta (veja Slain Heroes). Nos selos do Período Acadiano, um homem-pássaro é comumente mostrado sendo trazido diante de Ea (Enki) como prisioneiro, e alguns pensaram 88 em relacionar isso com uma versão inicial da história ImdugudAnzû.

No poema sumério de Lugalbanda, quando está vagando pelas montanhas de Zagros, o herói encontra o imdugud filhote em seu ninho. O Imdugud e sua esposa logo retornam. Em 'Gilgamei, Enkidu and the Nether World', o Imdugud e seu ninho em um local sagrado

Iminbi (Sebittu)

halub que Inana plantou em Uruk.

Mais tarde, o termo *anzil* é usado (no plural também) para se referir a representações heráldicas do Anzû pássaro em edifícios etc.

Veja: E-kur.

Iminbi (Sebittu): veja Sete (deuses).

imortalidade: veja **Adapa**; deuses mortos; **Jogos** de Gil ; **Ziusura**.

Mãe (Istar)

A deusa Inana ou **Istar** foi a divindade feminina mais importante da antiga Mesopotâmia em todos os períodos. Seu nome sumério Inana é provavelmente derivado de uma suposta Nin-ana, 'Senhora do Céu'; também ocorre como Innin. o

125 sinal para o nome de Inana (o poste do anel) é encontrado nos primeiros textos escritos. Istar (anteriormente Eitar), seu nome acadiano, está relacionado com o da deidade do sul da Arábia (masculina) 'Athtar (ver deuses **árabes**) e com a deusa síria Astarte (Bíblica Ashtoreth), com quem ela estava indubitavelmente ligada.

A principal tradição a respeito de Inana fez dela a filha de An, e intimamente ligada à cidade suméria de Uruk.

De acordo com outra tradição, ela era filha do deus da lua Nanna (Sin) e irmã do deus do sol Utu (Samas). Ela também era considerada filha de Enlil ou mesmo de Eriki

em tradições variantes. A irmã de Inana era **Eres kigal**, rainha do submundo. Seu ministro era a deusa **Ninsubur**. O fato de que em nenhuma tradição Inana tem um cônjuge masculino permanente está intimamente ligado ao seu papel como a deusa do amor sexual. Até mesmo Dumuzi, que é muitas vezes descrito como seu 'amante', tem uma relação muito ambígua com ela e ela é a última responsável por sua morte. Nem foram atribuídos filhos a ela (com uma possível exceção, **Sara**).

Parece provável que, com a persona da deusa clássica InaWlstar, várias deusas locais originalmente independentes foram

148 sincretizados (ver deuses **locais**). A mais importante delas foi certamente a Inana de Uruk,

87 Aspectos de Istar: detalhes de selos cilíndricos dos Períodos Acadiano e Neo-Assírio. A deusa é mostrada respectivamente em estado de nudez, vestida para matar e

(como estátua de culto) em aspecto asn'al recebendo adoração.



onde seu principal santuário E-ana ('Casa do Céu') estava localizado. Mas outras formas locais da deusa foram reconhecidas e receberam cultos independentes: Inana de Zabala (no norte da Babilônia), Inana de Agade (especialmente homenageada pelos reis da dinastia de Agade), Inana de Kii; e, na Assíria, Istar de Nínive e Istar de Arba'il.

Inana também estava intimamente associada à deusa Nanaya, com quem ela era adorada em Uruk e Kii.

- 87 A 'personalidade' de InanHlitar pode ser dividido em três linhagens bastante distintas. Um aspecto é o de uma deusa do amor e do comportamento sexual, mas especialmente ligado ao sexo extraconjugal e — de uma forma que ainda não foi totalmente pesquisada, apesar das observações de Heródoto sobre o assunto — com a prostituição.
- 124 Inana não é uma deusa do casamento, nem é uma deusa mãe. O chamado Matrimônio Sagrado do qual ela participa não traz implicações morais para os casamentos humanos. A sexta tabuinha da Epopeia de Gilgamei, na Babilônia, na qual Gilgames censura a litar por seu tratamento de toda uma série de amantes, e se recusa a se tornar a última da lista, é uma fonte importante para esse aspecto de Istar, assim como os vários Poemas sumérios sobre Inana e seu amor por Dumuzi.

O segundo aspecto da personalidade da deusa é o de uma deusa guerreira que gosta de batalha, que é proverbialmente descrita como o 'recreio de Iêtar'. Violenta e desejosa de poder, ela fica ao lado de seus reis favoritos enquanto eles lutam. Em um poema sumério, Inana faz campanha contra o Monte Ebih.

Sua jornada para Eridu para me obter e sua descida ao submundo são descritas como destinadas a estender seu poder. Especialmente, litar de Arba'il

FO71/i.

era uma deusa da guerra para os assírios.

O terceiro aspecto de Inana é como o planeta Vênus, a estrela da manhã e da noite. 'I ann Inana of the sunrise', ela declara em 'Inana's Descent to the Underworld'. Nesta forma, ela às vezes era conhecida sob o nome de Nin sianna. Sua transformação nesse aspecto é celebrada em um poema composto provavelmente no Período Kassita.

Outros mitos sobre Inana são 'Inana e Bilulu' (em que Inana transforma a velha Bilulu em um odre, acreditando que ela ser responsável pela morte de Dumuzi); 'Inana e Su-kale-tuda' (referente ao jardineiro Su-kale-tuda), e 'Gilgames, Enkidu e o Mundo Inferior', na primeira parte da qual Inana transplanta uma árvore sagrada de *halub* para Uruk, da floresta da qual sua cadeira e sua cama são feitas mais tarde.

Na arte, Inana é geralmente representada como uma deusa guerreira, muitas vezes alada, armada até o punho, ou então cercada por uma auréola de estrelas. Mesmo nesse aspecto ela pode trair — por sua postura e estado de vestimenta — seu papel de deusa do sexo e das prostitutas. Na arte neo-assíria e neo-babilônica, uma mulher, mostrada frontal inteira e nua ou nua da cintura para baixo, que tem asas e usa o gorro com chifres de divindade, provavelmente retrata Istar mais especificamente em seu aspecto sexual.

A besta de Istar era um leão. Seu símbolo usual era a estrela ou disco estelar. Ela também pode ter sido simbolizada por um tempo pela roseta.

Veja Anunitu; touro e 'portão alado'; Touro do Céu; vaca e bezerro; E-ana; 'mãos de Istar'; Ishara; **La-tarāk** e **Lulal**; mulher nua; 'símbolo ômega; sacrifício e oferta; estandartes, bastões e cetros dos deuses; templos e arquitetura do templo; Zababa.

encantamentos: veja demônios e monstros; magia e feitiçaria.

incenso

O incenso, espalhado sobre carvões acesos em um incensário que era movido pelo ar para dispersar uma fumaça perfumada, era um elemento regular nas cerimônias religiosas babilônicas. As 'oferendas' de incenso eram uma parte normal dos rituais de sacrifício, e o uso de incenso também era frequentemente solicitado em rituais mágicos. Na prática médica, no incenso, resina de cedro ou aparas e outros fumigantes (geralmente plantas) ou aromáticos eram usados como forma de fumigação.

Nos tempos da antiga Babilônia, era praticada uma forma de adivinhação na qual presságios eram

O Inn

observado na forma da fumaça subindo do incenso.

Ele: veja Inana.

Isimud (Usmii)

Isimud, ou em acadiano Usmü, é um deus menor que funciona como ministro da EnkUEa. Ele atua como mensageiro do deus nos poemas sumérios 'Enki e Ninhursaga' e 'Inana e Enki' (nos quais ele tenta persuadir Inana a devolver o eu ao pai). Seu nome parece ser idêntico a uma palavra (ocorrendo nas formas masculina e feminina) explicada em um comentário como 'com duas faces', e assim ele pode ser identificado com a divindade de duas faces associada 60,88 na arte mesopotâmica com Enki.

Sinal

Ishara era uma deusa que parece estar mais intimamente ligada à tradição semítica do que à suméria. Sua adoração pode ter se espalhado para o sul da Mesopotâmia da região do Médio Eufrates. Ela parece ter sido associada a Dagan, possivelmente como sua esposa em uma tradição. Como deusa do amor, ela é equiparada a litar (Inana); em outros

disfarces ela está associada com a guerra e com extispicy (veja adivinhação), ou então parece ser

uma deusa mãe. Uma explicação de um ritual descreve-a como mãe dos *Sebittu* ou Sete (deuses).

Anteriormente, seu animal associado era a cobra *bsiuni* (ver cobras), substituída nos últimos tempos cassitas pelo escorpião. Astronomicamente Ishara é a constelação de Escorpião. 139 130

Uma importante deusa de mesmo nome era adorada no sudeste da Anatólia e no norte da Síria, dentro do panteão hurrita. Ela estava associada ao submundo.

Iskur (Adad)

O deus que encarnava o poder das tempestades era conhecido pelos sumérios como likur. O

equivalente Ak kadian desta divindade era Adad (também chamado Addu ou Adda). Mais à vontade na área semítica ocidental era uma divindade relacionada chamada Wer ou Mer. A maioria dos povos antigos do Oriente Próximo adoravam um deus da tempestade, e Adad às vezes era equiparado ao deus hurrita Teiup ou ao deus cassita Buriai (cujo nome pode estar remotamente relacionado ao deus grego do vento norte, Boreas) (ver **deuses cassitas**).

likur/Adad era geralmente considerado o filho de An. De acordo com uma tradição mais antiga, ele era filho de Enlil. Sua esposa era a deusa Sala, possivelmente de origem hurrita, também tratou como a esposa de Dagan. Seus ministros eram o par de divindades menores Sullat e Hanii.



88 O deus ministro de duas faces Usmü conduz um homem-pássaro à presença do deus da água Ea. De um selo cilíndrico do Período Acadiano.

89 O deus do tempo em pé em sua besta. (poucos) Iskur ou Adad em dragão leão, de um selo cilíndrico do Antigo Período Babilônico. (direita) Adad em seu touro, de uma estela Neo-Assíria encontrada em Arslan Tash.



A adoração de Iskur provavelmente remonta ao início do período dinástico: o sinal para seu nome (o mesmo que o sinal para 'vento') aparece na primeira lista de deuses.

Kar kara, uma cidade na Babilônia cujo nome também estava escrito com o sinal 'vento', era um centro de culto de Adad. Mais tarde, Anu (An) e Adad compartilharam um templo duplo, com zigurates gêmeos, em Asur.

Enquanto Iskur, associado ao sul sumério, tendia a estar ligado a trovoadas, granizo e inundações, Adad também tinha um aspecto benéfico como um deus da chuva frutífera e dos riachos da montanha, possivelmente em áreas onde a chuva era mais importante para a agricultura.

96 Uma representação do relâmpago simbolizava esses deuses da tempestade. Adad também pode (raramente) ser representado, ao que parece, por um símbolo de fluxos de água. Acredita-se que a besta de Iskur tenha sido o dragão-leão; o de Adad era o dragão-leão ou o touro. As nuvens de 45,89 tempestade eram chamadas de 'bezerros de touro' de Adad. 31,90, 132

Veja ring-staff; Casamento Sagrado; padrões, bastões e cetros dos deuses; cunha.

Istar: veja Inana.

Ištaran

O culto do deus Ištaran é atestado a partir do final (terceiro) início do período dinástico em diante. Parece ter continuado vigorosamente até o Período Babilônico Médio, após o qual seu nome não ocorre mais em nomes pessoais. Seu papel principal era como deus local da cidade de Dêr, localizada na fronteira entre Meso potâmia e Elam, a leste do Tigre. A esposa de Ištaran era conhecida simplesmente como Sarra-Dêr, 'Rainha de Dêr', e seu ministro era o deus cobra Nirah.

Já no início do período dinástico, ouvimos falar de Ištaran invocado como um deus que julgará uma disputa de fronteira entre as cidades-estado de Lagas e Umma. É possível que ele tenha sido invocado neste caso porque havia um santuário seu na localidade: mas também é possível que ele se sentisse especialmente qualificado por causa da localização de sua própria cidade de Dêr. Gudea, governante de Lagas, menciona a instalação de um santuário para Ištaran no grande templo de Ningirsu em

fiirsu, e fala do deus como uma divindade associada à justiça.

Em kudurrus, a besta e símbolo de Ištaran é uma cobra, provavelmente representando Nirah.

devo

rus

Este

Isum era um deus popular, se não muito importante, conhecido desde o início do período dinástico em alas. Ele pode ter sido conectado com o deus sumério Hendursa com quem ele , compartilhou uma esposa (a deusa Ninmug). De acordo com um texto, Samai (Utu) e Nin1i1 eram seus pais.

Os aspectos geralmente benevolentes de seu personagem incluem ser um vigia noturno protetor e um arauto; ele também está associado ao submundo e ao deus Erra (Ner gal), em contraste com cujo comportamento violento ele atua como uma influência calmante.

Seu nome pode estar ligado a palavras em várias línguas semíticas que significam 'fogo'; mas ele não é um deus do fogo (veja Gibil).

Nenhum símbolo de Isum é conhecido.

viagens e procissões dos deuses Os deuses (ou melhor, suas estátuas de culto) eram transportados pelo país por carruagem e barça (veja 36, 45 barcos dos deuses; carros dos deuses). Um grupo de composições literárias sumérias diz respeito a viagens de barco pelos deuses (p.

'A Viagem de Nanna-Suen a Nippur'), e há muitas evidências não literárias para mostrar que as viagens regulares realmente ocorreram no início do período dinástico e sob a Terceira Dinastia de Ur. Geralmente eles iam para Nippur ou Eridu, para obter uma 'bênção' de Enlil, como chefe do panteão, ou de Enki, como distribuidor do me. Frequentemente reis reparados

ou substituiu a barca da procissão, e isso foi comemorado em nomes de anos do Terceira Dinastia de Ur (mas apenas uma vez depois).

'A viagem de Nanna-Suen a Nippur' descreve a construção da barça, as oferendas que devem ser levadas a bordo para a viagem e as seis etapas - presumivelmente cada uma delas . dia de viagem — da viagem de 150 km. A cada etapa a barca é parada e saudada pela deusa da cidade em questão, que tenta impedir Nanna-Suen de continuar sua jornada. O poema se passa em um mundo povoado exclusivamente por deuses: pode representar uma 'viagem do deus', na qual a estátua do deus foi

transportado fisicamente para Nippur, mas no poema é apresentado como uma visita "real" da divindade por sua própria vontade e por sua própria agência.

É possível que após a Terceira Dinastia de Ur, quando a Suméria estava cada vez mais ocupada com a guerra civil e interestadual, não houvesse oportunidade para os esplêndidos e vagarosos progressos dos deuses continuarem. Nenhum nome de ano após 2033 aC comemora a construção ou reparo de barças. No entanto, o transporte de imagens divinas certamente ocorreu novamente mais tarde nas cerimônias do Ano Novo da Babilônia, quando a estátua de Nabû foi trazida de barca de Borsipa para a Babilônia, e as imagens de todos os deuses foram transportadas do templo de Marduk.

em vagões até o cais e depois subindo de barca até o *bit Akili*.

Há um texto copiado no Período Selêucida que relata o percurso e os procedimentos a serem seguidos em um cortejo da estátua de culto do deus Anu (An) em Uruk, começando no templo do deus e terminando no *bit clii* fora da cidade. No caminho a procissão passa pelo cais onde a barca de Anu está ancorada.

deuses cassitas

A adoração de vários deuses foi introduzida pelos cassitas na Babilônia e, em geral, não sobreviveu ao fim de seu domínio.

A maioria é conhecida apenas por nomes pessoais:

Harbe (equivalente a Enlil babilônico ou Anu (Um));

Burial ou Hudha (— Adad/Iskur; cf. Grego Bóreas);

Suqamuna (= Nergal, Nusku; veja pássaros) e Junte-se;

Surial ou Sah (= Samas (Utu));

Essencial;

Maruttai (= Ninurta); Sipak;

Mercado.

Para

Ki é a palavra suméria para terra, e às vezes era personificada como uma deusa e contraparte feminina de An (céu). Em alguns sumérios



90 Undue esculpido com símbolos de diferentes deuses, encontrado em Sippar. A inscrição do outro lado da pedra registra uma concessão de terras e privilégios do rei babilônico Nabucodonosor I (reinou em 22-24 aC).

As imagens esculpidas foram pensadas para invocar a proteção dos arranjos legais pelas divindades simbolizadas. Ht. 0,96mm.

Contas, An copula com Ki para produzir uma variedade de plantas. Acreditava-se que An e Ki eram descendentes da deusa Nammu (representando o subterrâneo

águas).

Kingu: Este Qingu.

Kisar: veja **Ansar** e **Kisar**.

Kittu e Misaru: veja o bem e o mal.

kudurrus

*Nudi/rr*s são grandes pedras polidas com inscrições referentes a concessões de terras, geralmente envolvendo a coroa, ou vendas de terras. São muitas vezes de pedra dura, incluindo basalto negro; existem raros exemplos de monumentos de barro cozido bastante menores, mas relacionados. Os iudius conhecidos das escavações foram encontrados principalmente em templos, permanecendo como registros das concessões régias, mas supõe-se que sejam réplicas de tais pedras colocadas nos limites dos próprios loteamentos (daí o termo 'pedra de fronteira' como uma tradução comum de *Endure*). As pedras foram encontradas apenas no sul da Mesopotâmia. Eles foram talvez introduzidos pelos Kassites

e foram usados desde aquela época até o Período Neo Babilônico (século VII aC).

Embora a forma não tenha sido adotada pelos assírios no norte, após a queda da Assíria não se conhecem mais kudurrus.

Nas partes superiores de Endures ou em uma das faces havia símbolos de divindades que aparentemente deveriam solenizar os acordos. Maldições terríveis sobre aqueles que quebraram os acordos foram incluídas no texto, feitas em nomes de outros deuses (nunca aqueles cujos símbolos são retratados).

Em algumas das pedras os símbolos são "rotulados" com os nomes das divindades que eles representam, o que é uma fonte valiosa para a identificação do significado de tais símbolos (ver Introdução). *Kudurrus* com tal rotulagem estão entre os saqueados de Babilônia na antiguidade pelos elamitas e descobertos em escavações na cidade elamita de

Susa: foi sugerido que os rótulos foram adicionados pelos elamitas como uma 'chave' para os símbolos dos deuses babilônicos. Alguns dos símbolos podem representar constelações (segundo **arco-íris**).

Alguns pensaram que as posições dos símbolos nas pedras estavam relacionadas à classificação relativa das divindades mostradas e, mesmo que não seja um procedimento deliberado e consciente, uma correlação aproximada é provável porque as divindades mais importantes viriam à mente primeiro, o menos importante sendo adicionado mais abaixo na pedra, se o espaço permitir. Se for verdade, a sugestão tem implicações para a reconstrução detalhada das mudanças teológicas babilônicas e mudanças de poder de diferentes grupos de interesse ligados aos vários templos.

O termo 'antigo éu<tnv us' é usado por estudiosos para se referir a transações de troca de terras do início do período dinástico que não têm relação com o 1º o<i/ rriis babilônico posterior.

apropriado.

Onde

A palavra *ti/r* em sumério tem dois significados separados. Uma delas é a 'montanha' ou, mais geralmente, as 'montanhas', especialmente as montanhas Za gros, a leste da Mesopotâmia.

Por isso também pode se referir a uma 'terra estrangeira' (além da Suméria) ou no plural a 'países estrangeiros', uma vez que os países estrangeiros com os quais os sumérios se relacionavam, seja na guerra ou em contatos comerciais pacíficos, estavam acima todos aqueles dentro ou além das Montanhas Zagros.

O segundo significado de *ti/r* (que pode ser na origem uma palavra completamente diferente, um cognato de *Ki*, 'terra') é 'terra, solo' e, em particular, *hur* é um dos nomes para o mundo sob o solo em que vivemos. em: o submundo ou morada dos mortos.

Embora não haja motivos para postular uma crença suméria de que o submundo estava localizado nas montanhas, provavelmente acreditava-se que a entrada para o *Nosso* (mundo inferior) estava localizada nas montanhas a leste da Mesopotâmia, onde o sol podia ser

152 visto.

para emergir todas as manhãs. Certamente em alguns mitos as montanhas (*hur*) são tratadas como

local de outro mundo da mesma forma que o submundo (pele) em outros mitos é um outro mundo que as divindades tentam visitar ou obter poder.

Labbu: veja Tispak.

leite

Entre as criaturas associadas ao

O deus sumério Enki são os 'cinquenta *la/iaiii* do *eiigiir*' (*rngur* é sinônimo de *abzu*). Eles estão entre as criaturas enviadas para tentar recuperar o eu de **Inana** no mito 'Inana e Enki'.

Eles foram especialmente associados ao *aéu* e ao *Eridu*, mas não se sabe de que forma foram imaginados.

Um uso secundário do termo */e/iaiii* em sumério parece se referir a figuras guardiãs (estátuas) que ficavam nos portões de grandes templos como o *E-kur* em Nippur ou o *E-ninnu* em Girsu. Estes também são às vezes chamados de '*s/iaina* do *aéu*'. Novamente, não se sabe de que forma eles foram representados.

A palavra */oéaiis* é emprestada do Antigo Akadian */uéiiii/ni* (provavelmente significando 'cabeludo'). Veja *Lahmu*.



91 O deus *Lahmu* ('Peludo') mais do que se sustenta com um leão feroz. Impressão moderna da rolagem de um selo cilíndrico do Período Neo Babilônico. "a inscrição é uma dedicação do selo 'por sua vida' ao deus *Nabii* por um *Nabu-sarhi-ilani*, cervejeiro para o templo de *Marduk*. Ht. mm.

Lahm

91 Lahmu ('cabeludo') é o nome de uma divindade protetora e benéfica, originalmente associada

153 com EnkUEa, mais tarde associado com **Marduk**.

9 Figuras do deus, que era representado com cabelos compridos e barba (muitas vezes com quatro ou seis grandes cachos), foram usados no Período Neo-Assírio como depósitos de fundação para afastar demônios e doenças. Na arte, essa figura (inapropriadamente chamada de 'Herói Nu') é frequentemente associada ao *kusarikku* (veja **o homem-touro**).

No épico babilônico da criação, Lahmu e Lahamu são um par masculino e feminino de divindades primordiais (ver **Ansar e Kisar**). Seus nomes provavelmente derivam da mesma raiz (e não significam 'lamacentos' como antigamente acreditava).

Veja Lahama; Is/Herrin sob **as criaturas de Tiāmat**; vaso com córregos.

lama (**lamassu**)

O termo sumério empresta (*lamassu acadiano*) refere-se a uma cidade feminina protetora benéfica, imaginada como humana na forma. Geralmente tal divindade era anônima. (A divindade masculina correspondente foi chamada *alad*, *Addu* acadiano.)

16, 73, 92,95 Na arte neosuméria, babilônica antiga, kassita e neobabilônica, essas deusas são representadas de forma bastante consistente, geralmente apresentando os adoradores à presença de divindades importantes e vestindo uma saia longa e muitas vezes com babados, com uma ou ambas as mãos levantadas em súplica ao deus maior.

Mais tarde, o termo relacionado *s/š/sinmā* (se essa for a leitura correta do cuneiforme) parece ter sido usado para designar os colossos de touro e leão alados com cabeça humana que guardavam os portões dos palácios e templos assírios. Os colossos de cabeça humana alados correspondentes foram chamados de *apsasu*. (Veja touros e leões com cabeça humana.)

Ficar paralisado

Embora ela seja geralmente descrita em obras modernas como uma 'demônio', a escrita do nome de Lamaitu em cuneiforme sugere que em Babilônia e Assíria, ela era considerada uma



92 Uma estela de pedra esculpida com a figura de um *lamassu*, um de um par que provavelmente flanqueava a entrada de um santuário. Período Kassita. Ht. o.84m.

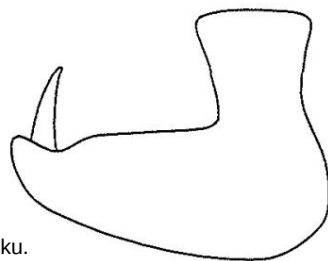
tipo de deusa. Como filha de Anu (An), ela estava acima da linhagem comum de mons 'mal'. Ao contrário de tais demônios, que agiam apenas sob os comandos dos deuses, Lamaitu praticava o mal aparentemente por si mesmo – e por sua própria iniciativa.

As principais vítimas de Lamastu não nasceram e recém-nascidos: tanto o aborto quanto a morte no berço foram atribuídos a ela. Escorregando na casa de uma mulher grávida, ela tenta tocar o estômago da mulher sete vezes para matar o bebê, ou ela 'seqüestra a criança da ama de leite'. Medidas mágicas contra Lamastu incluíam o uso por uma mulher grávida de uma cabeça de bronze de **Pazuzu** (ver amuletos). Oferendas de criaturas e objetos (como centopéias e broches) foram feitas para tentar Lamastu. O chamado 'Lamastu

IJ'I placas' de metal ou pedra que muitas vezes a retratam, sem dúvida, também tinham um propósito magicamente protetor. Lamastu é mostrado sendo forçado a voltar ao submundo por Pazuzu. Sobre isso placas, no entanto, vemos um homem acamado em vez de uma mulher grávida, então as placas parecem estar relacionadas a outra função do Lamaitu, como portador de doenças.

Lamastu é descrito como tendo cabeça de leão, dentes de burro, seios nus, corpo peludo, mãos manchadas (de sangue?), dedos e unhas compridos e pés de Anzû (jmdugud), ou seja, garras de pássaros. Assim também, na arte dos séculos IX a VII aC, ela é representada, também com orelhas eretas que lembram

151 as de um burro (ver orelhas de burro). Um leitão e um filhote mamam em seus seios; ela segura cobras em suas mãos. Como outras divindades (veja bestas dos deuses; barcos dos deuses), ela tem seu animal distinto, um burro, e seu barco, no qual flutua ao longo do rio do submundo.



93 Uma lâmpada, símbolo de Nusku.

n6

lâmpada

A lâmpada ocorre como um símbolo divino desde o Kassite até os Períodos Neobabilônicos, e é identificada no kudurrus como um símbolo do gpd Nusku.

151

90

7

O: ver Nergal.

La-tarak e Lulal

Ou Lulal é um deus sumério e La-tarak é um nome acadiano para a mesma divindade, ou os dois deuses eram originalmente distintos, mas intimamente relacionados. No final do segundo milênio aC Lulal e La-tarak foram tratados como um par, e nos tempos neo-assírios as figuras deles foram enterradas nas portas como divindades magicamente protetoras. Tem sido sugerido que eles podem ser representados visualmente neste momento como respectivamente um deus antropomórfico com punho erguido (ver Deus Smiting) e 136 uma figura de corpo humano com cabeça de leão envolta 94 em pele de leão e carregando um chicote. Em um texto 24 mágico eles são

listado entre as divindades

protetor contra feitiçaria.



94 Um 'gênio-leão', possivelmente o deus La-tarak, com chicote. Detalhe de um

selo cilíndrico do Período Neo-Assírio.



Lulal está ligado à cidade de Bad-tibira e no poema sumério 'Inana's Descent to the Underworld', Lulal tem uma relação próxima, mas pouco clara, com Inana. Ele parece ter sido um deus guerreiro, mas também está ligado aos animais domésticos.

O significado de ambos os nomes é incerto: La-tarkk provavelmente está ligado a uma palavra que significa 'chicotear'.

lecanomania: veja adivinhação.

cartas aos deuses

Assim como algumas composições literárias sumérias pretendem ser cartas enviadas por um rei famoso para outro, ou de um herói ou sábio mítico para outro, outras são compostas na forma de uma carta endereçada por seus autores a deuses ou reis deificados. Elas são compostas em linguagem artística ornamentada para incorporar algum pedido especial e, embora possam ter sido originalmente compostas para uma ocasião específica, essas 'cartas-orações' parecem ter sido absorvidas pela tradição literária.

Duas cartas aos deuses são conhecidas do Antigo Período Babilônico em Mari, na Síria, e outras são conhecidas também dos tempos neo-assírios. Dos três sobreviventes, o mais famoso é na forma de uma carta endereçada ao deus **Ayyur**, os deuses e deusas da cidade, a própria cidade e seu povo, e seu rei, Sargão II, contendo um relato (narrado pelo rei na primeira pessoa) de sua oitava campanha (em 714 aC). Essas cartas neo-assírias aos deuses são preservadas em apenas um texto, presumivelmente o original que foi realmente oferecido no templo do deus e preservado lá como um registro - tanto para futuros leitores humanos quanto para a informação de

o próprio deus – das atividades do rei como sacerdote do deus Ayyur.

libanomancia: veja adivinhação.

libação

A prática da libação - derramar um líquido para fins rituais - era um acompanhamento essencial para todas as formas de **sacrifício e oferenda** na antiga Mesopotâmia. Às vezes, a água fresca de um poço, ou água benta, era oferecida aos deuses. Nas oferendas rituais babilônicas aos mortos, parece que apenas água era usada. Em outros rituais era muito mais comum servir cerveja e vinho (ver **álcool**), e às vezes leite, mel, óleo ou creme eram

adicionado a estes. Um ritual para neutralizar as éguas noturnas exige a libação de vinagre.

O(s) líquido(s) foi(m) derramado(s) no chão, 45 ao redor do sacrificador, de um copo, tigela ou frasco, às vezes feito de materiais preciosos; ou então na cabeça de uma ovelha sacrificada, ou em um rio ou nascente, ou em um segundo navio, ou a 95 Porta de entrada. As libações para os mortos eram despejadas em um tubo de barro inserido no chão. Normalmente o libado seria feito antes da **estátua** de culto do deus, ou então em frente ao **incensário** ou ao braseiro, às vezes imediatamente após a incensação ou, em **sacrifício**, após a apresentação ao deus das oferendas de carne.

Ao contrário dos vários alimentos sacrificiais, que foram redistribuídos para a equipe do templo depois, os líquidos libados não eram recuperáveis. No caso de libações para os mortos, o ato ritual provavelmente foi pensado para ser uma maneira de dar-lhes uma bebida. Em países quentes, a primeira

95 Um adorador, conduzido à presença de um deus sentado, derrama uma libação sobre um altar diante dele. De um selo cilíndrico do Período Acadiano, encontrado em Nippur.



relâmpago

ato de hospitalidade é oferecer água fresca. No entanto, a prática muito antiga de derramar oferendas de bebida no chão pode estar ligada a uma ideia de desperdício sagrado.

Veja sacrifício de animais.

relâmpago (símbolo)

21,90, 96.151 A representação de um único relâmpago (linha em ziguezague), encontrado muito raramente na arte dos períodos acadiano e babilônico antigo, aparentemente deu lugar no último período à forquilha de relâmpago duplo ou triplo, que ocorre depois até o Neo- tempos babilônicos. It deve ser distinguido do garfo ou tridente. Como se sabe a partir de evidências de inscrições, foi em todos os tempos e em todas as regiões um símbolo do deus da tempestade, seja Adad (**Iskur**) em 10,89, 132 Assíria ou alguma divindade localizada. Às vezes, era considerado um atributo pelo deus. Em um famoso relevo monumental 117 escultura do Período Neo-Assírio, o deus Ninurta (?)

assumiu um papel mítico uma vez atribuído a Adad (ver **Asag**).

Veja **ring-stall**.

96 Relâmpago bifurcado, símbolo do deus do tempo.

Lil: veja lul-pa-e.

Lilith

O *liliti* masculino e as duas fêmeas *lilin* e *ardat-lili* são uma espécie de grupo familiar de demônios. Eles não são deuses. O *lilu* assombra o deserto e o campo aberto e é especialmente perigoso para mulheres grávidas e bebês. A *lilitu* parece ser um equivalente feminino, enquanto a *ardat-lili* (cujo nome significa 'donzela *liliti*') parece ter o caráter de uma noiva frustrada, incapaz de uma atividade sexual normal. Como tal, ela compensa pelo comportamento agressivo, especialmente em relação aos homens jovens. A *ardat-lili*, que é frequentemente mencionada em textos mágicos, parece ter algumas afinidades com a Lilith judaica (p.

Isaías 34: it). 'Ela não é uma esposa, uma mãe; ela não conheceu a felicidade, não se despiu na frente do marido, não tem leite nos seios.' Acreditava-se que ela causava impotência nos homens e esterilidade nas mulheres.

Uma placa que possivelmente a representaria mostra uma loba com cauda de escorpião prestes a devorar uma jovem.

Veja mulher nua.

leão

O último leão na Mesopotâmia foi morto no século XX dC, embora a data exata seja contestada. Até o final do terceiro milênio aC, os leões eram comuns em todo o país. A partir de então, eles não são muito mencionados no sul da Mesopotâmia, embora no Médio Eufrates e na Assíria tenham permanecido um incômodo tão grande que a caça de leões,

tornado famoso pelos reis assírios (ver 22 sacrifícios de animais), era uma necessidade genuína. No épico babilônico de Gilgames, os deuses 91 discute se uma praga de leões não teria sido um castigo mais apropriado para a humanidade do que o Dilúvio.

Na literatura, o leão é uma metáfora favorita para reis guerreiros e divindades ferozes, especialmente Ninurta ou Inana. Um ditado popular era: 'Aquele que agarra o rabo de um leão vai afogar no rio; quem agarrar o rabo de uma raposa

ser salvo.'



97 Este colossal leão de pedra estava originalmente no templo de Enki em Eridu. Provavelmente data do período neo-sumério. Ht.i.64m.

No que diz respeito aos sumérios, o leão foi agrupado com cães e lobos como um 'canino', e não como um felino.

Dois gigantesco leões de pedra guardavam a entrada em transe para o templo de Enki **E-abzu** em Eridu : um deles está agora no Museu do Iraque, em Bagdá, enquanto apenas fragmentos do outro foram recuperados. No poema 'Inana e Enki', Enki diverte sua filha Inana para uma festa bebendo cerveja 'na frente dos leões'. No período neo-assírio rhyta com suas bases em forma de cabeça de leão (ou de carneiro), eram vasos de luxo para beber.

Um leão em pé encimando um estandarte é retratado nas estelas sumérias e nas impressões de sinetes da época da Terceira Dinastia de Ur. Como todo o material relevante vem da cidade de Girsu, o estandarte do leão foi considerado um emblema do deus **Nin irsu**.

O leão é conhecido no Período Acadiano como 87 o atributo de uma deusa, geralmente um fortemente *froniis*. deidade armada, talvez Istar (**Inana**) em seu disfarce de deusa guerreira. Leões de pedra monumentais do rei Assurnasirpal II da Assíria (reinou de 883-8 q aC) foram dedicados a um aspecto de Istar e colocados na entrada de seu templo em Kalhu (moderna Nimrud), e provavelmente é ela que é representada como estando em um leão em os painéis rochosos de Malai do século VII a.C.. Nos mesmos relevos Mullissu (**Ninlil**) é entronizado em um leão. O leão também parece, pelo menos no período neo-assírio, ter sido associado à deusa Damkina (**Damgalnuna**).

Em um selo da Capadócia (isto é, da antiga colônia comercial assíria na Anatólia), o leão é associado a uma divindade masculina que segura o emblema do garfo.

No Período Neo-Assírio, o leão natural também é um tipo de proteção mágica, conhecido como *ur\$ulti*. Um **demônio** maligno que estava à espreita nos banheiros foi imaginado na forma de um leão (ver **leão-centauro**). 98

A constelação chamada Leão corresponde 159 à nossa constelação de Leão (ver zodíaco). Veja touros e leões com cabeça **humana** .

leão-centauro

O chamado leão-centauro da arte assíria média e neo-assíria é uma criatura híbrida com a parte inferior do corpo de um leão (incluindo as quatro pernas) e a cabeça, parte superior do corpo e braços e mãos de um homem. Ele muitas vezes usa o chifre 98, 99

boné da divindade. O nome da criatura era *unnahlullu*, 'homem-leão'.

Representações dele foram colocadas do lado de fora das salas de abluções, onde ele rechaçou os ataques do demônio leonino Wuli/-rms-/einuili, 'Atendente do mal'.

Veja tritão e sereia.

leão-demônio

Uma figura híbrida de corpo humano com a cabeça de leão, orelhas eretas (ver orelhas de burro) e pés de pássaro está presente na arte mesopotâmica do Antigo Período Babilônico (e com características mais leoninas do Acadiano 14

98 Um 'leão-centauro' (*uriitahluJJu*) ataca o demônio Mukil res-lemutti, representado na forma de um leão.

De um selo cilíndrico do Período Assírio Médio.

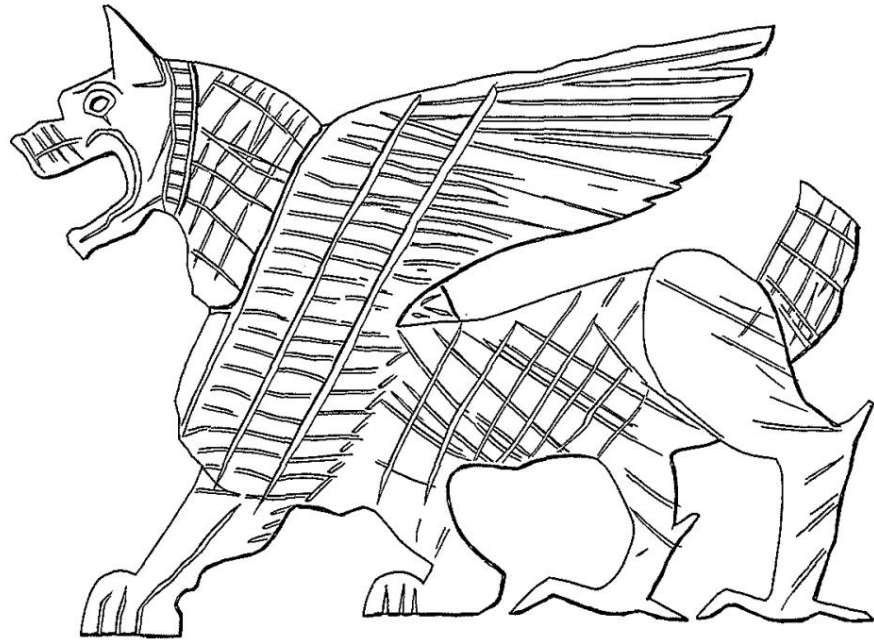


lioti-rebaixar



99 'Leão-demônios' e um 'leão-centauro' ameaçam e barram o caminho para as forças do mal. Um relevo de pedra monumental que ficava em um nicho em uma sala do palácio real do rei assírio Assurbanipal (reinou 668-626 a.C.) em Nínive. Ht. i. 7m.

100 Um chamado
'dragão-leão' ou
'leão-grifo'. Detalhe da escultura
em um éudow do final do Período
Kassita.



Período) até a conquista persa, quando passou para
aquemênida, e depois para selêucida, art. O demônio na
maioria das vezes (e sempre no primeiro milênio aC) levanta
uma mão com uma adaga e segura na outra, abaixada, uma
maça. Seu torso é geralmente nu. Normalmente ele usa um
kilt curto, mas quando ele está totalmente nu, ele tem uma
cauda de leão encaracolada.

Pelo menos para os Períodos Neo-Assírio e Neo-
Babilônico, o tipo pode certamente ser identificado como o
ugallu, 'grande criatura do tempo', um demônio benéfico
protetor contra demônios e doenças. Ele é retratado em
relevos de palácios assírios de Neo 99, e figuras de barro
dele estavam entre aquelas colocadas em casas ou enterradas nas
fundações em rituais magicamente protetores (veja demônios
e monstros). Ele é

é representado desde o Período Acadiano até o Neo-
Babilônico, inclusive em um relevo de parede assírio do
Templo de **Ninurta** em Kalhu (moderno Nimrud). Como a
criatura é muitas vezes claramente masculina, as identificações
sugeridas como Lamastu e Tiāmat podem ser descartadas. É
possível que o monstro seja o Asakku (Asag) ou o Anzû
(Imdugud). Uma sugestão recente faz com que a criatura às
vezes seja o (umu) *nà'iru*, 'rugido (fera do tempo)', o animal do
deus Iskur; isso explicaria a boca aberta da fera. Um dragão-
leão com chifres ligeiramente variante com cauda de escorpião
é encontrado na arte neo-assíria. Nos relevos rochosos,
provavelmente de Senaqueribe, em Malai, três deuses
diferentes estão sobre tal besta, provavelmente Assur, Sin
(Nanna-Suen) e Adad (Iskur).

6.117

45, 89,
132

31

4,32, muitas vezes associado à figura do Smiting
i5l deus. Nos antigos selos da Babilônia, no entanto, ele muitas
vezes segura um homem de cabeça para baixo por uma perna, e
55 está associado ao 'deus com cimitarra', provavelmente o deus
do submundo Nergal. Sugeriu-se, portanto, que nessa época
ele representa um atendente de Nergal e é um portador de
doenças.

leão-dragão

O leão-dragão (ou leão-grifo) com leão

100 anteriores e patas traseiras, cauda e asas do pássaro

Veja grifo.

peixe-Leão

Um motivo em selos antigos da Babilônia é uma figura com a
cabeça de um leão e o corpo de um peixe. Seu significado 53 é
desconhecido.

figura vestida de leão: ver **La-tarāk** e **Lulal**.

pássaro com cabeça de leão: veja Imdugud.

stmes com cabeça de leão

cajados com cabeça de leão: veja **estandartes, cajados e cetros dos deuses**.

leão-humanoide

101 Na arte kassita, neo-assíria e selêucida encontramos, ainda que raramente, uma divindade menor (de gorro com chifres), humana acima da cintura, mas com duas pernas de leão e quartos traseiros de leão, incluindo uma cauda de leão enrolada. As estatuetas do tipo são algumas vezes combinadas com as de um homem-touro e a criatura também pode ser associada a Samai (Utu). De qualquer forma, ele parece ser um invenção tardia baseada no homem-touro e o homem-escorpião. Ele é uma figura protetora. Seu nome acadiano parece ter sido *uridimmu*, que poderia ser traduzido como 'leão louco' (literalmente, 'canino louco').

leão com cabeça humana: veja touros e leões com cabeça humana.

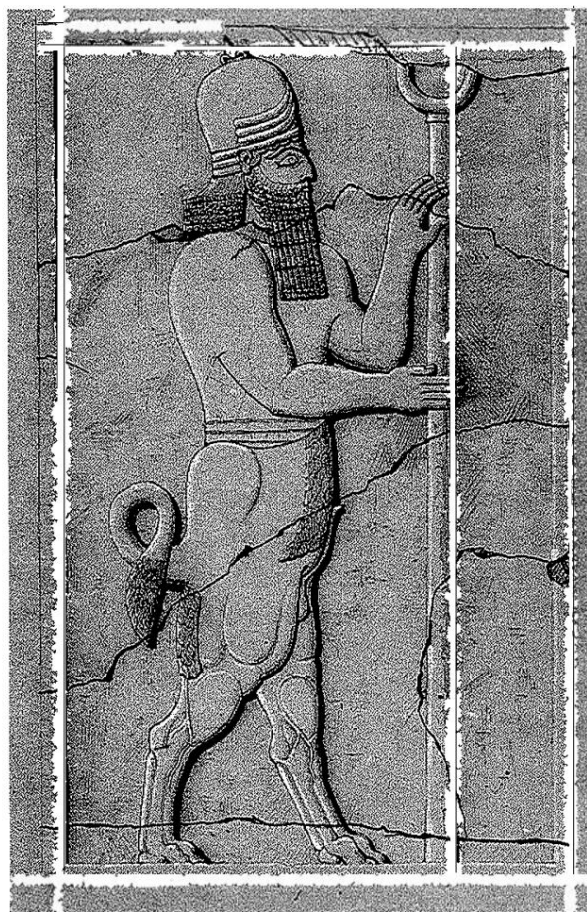
Ouço

A deusa Lisin, junto com seu irmão Asgi, era adorada nas cidades sumérias de Adab e Kes. Seu marido era Ninsikila, mas mais tarde seu nome foi mal interpretado como o de uma deusa, e Lisin foi tratada como uma deusa. Nos tempos sumérios, ela às vezes era chamada de 'Mãe Lisin' e, como uma deusa mãe, era equiparada a Ninhursaga ou considerada filha de Ninhursa a. Como o nome de uma estrela, Lisin é n Scorpionis.

listas de deuses

Listas detalhadas de deuses foram preparadas pelos povos da antiga Mesopotâmia para uso pedagógico no treinamento de escribas; claramente, eles também são extremamente úteis para coletar informações sobre a religião mesopotâmica.

Já no início do terceiro milênio aC as listas tradicionais estavam sendo registradas por escrito: às vezes organizadas por princípios gráficos, mas mais frequentemente organizadas de acordo com a importância teológica dos deuses listados e, portanto, de grande interesse. Algumas listas têm uma subcoluna explicativa dando detalhes extras sobre as divindades, e a maior lista dá os nomes de quase 2.000 deuses. Normalmente são



101 Uma figura humana leonina como demônio protetor. Desenho de um relevo de pedra monumental (agora perdido) encontrado em Nínive, no palácio real de Assurbanipal, rei da Assíria (668-r.6 aC). Desenhado por W. Boutcher, artista das escavações arqueológicas, em r.i854.

arranjado com a divindade seguida por sua esposa, então seu filho mais velho, sua esposa e família e assistentes, então o resto de sua prole, e finalmente os 'cortesãos' (ministro, administrador, portador do trono, porteiro - todos deuses) do par principal. É fascinante estudar a reordenação dessas listas à medida que a classificação teológica dos deuses muda com o passar do tempo, à medida que os deuses menores se amalgamam em uma personalidade, ou à medida que os epítetos das divindades maiores são separados e investidos do status divino de suas personalidades. ter. Algumas divindades até mudam de sexo.

Veja panteão.

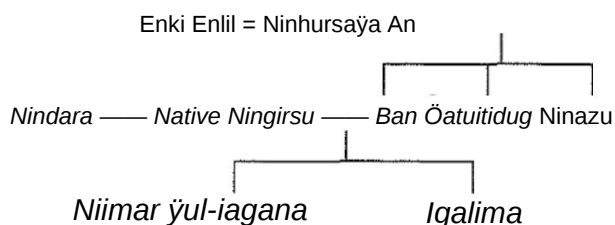
locais Uma das características mais antigas da localidade Mesopotâmica de o que era a religião local, a sobrevivência dos deuses locais 'Qucn de Dyr', ou Bél-Mé-Turân, 'Senhor e deusas — cidades especiais para Mê-Turân individual'. Alguns ditadores dizem ter tido cidades ou vilarejos. O significado do lugar eram os cultos locais sagrados, por exemplo, **Inana** de Uruk, altamente desenvolvido entre os povos da antiga Inana de Zabala, litar (Inana) de Arba'il, Ištar Mesopotamia e está totalmente em kceping com Nincvch e Ištar de Agadc. , uma situação de desenvolvimento originário do assentamento urbano que pode ter dcvclopcd de uma identificação nesta parte do mundo que a dicética local — a ção de cidades originalmente locais com uma religião mais pré-urbana — deveria ser uma fcaturc dos deuses nacionais pantigiosos.

o ligado. Em geral, a cidade é identificada como templos e **arquitetura de templos**.

como especial para uma determinada cidade se a cidade for associados ao seu nome nos nomes, se houver um nome para o nome da deidade na cidade, se documentos administrativos ou outros relataram a existência de um culto local a eles, ou se nomes pessoais incorporando o nome da divindade forem especialmente comuns em uma determinada área.

Existem muito poucos díticos mesopotâmicos que não estão especialmente associados a alguma cidade ou outro lugar onde seu culto foi extinto, mas enquanto alguns permaneceram deuses menores cujo culto foi posteriormente clivado, outros subiram em estatura de cidades locais para nacionais. O processo de desenvolvimento político desempenhava seu papel nisto: uma cidade que se tornasse a capital de um império suportaria o culto de seus deuses locais.

Em algumas cidades, um grupo de cidadãos locais — somctims linkcd juntos em navios de rclation familiar — foi adorapcd. A cidade-estado suméria do início da dinastia dinástica de Lagai fornece um bom exemplo disso, onde um panteão local complexo consistindo de dois grupos familiares desenvolvido, provavelmente derivado da fusão de cultos locais à cidade e aldeias que enlouqueceram a cidade-estado:



(Divindades especificamente locais estão em *italico*, embora alguns desses wcrc também adorassem clsewhcre.)

Em outras cidades, a cidade local não tinha mais

encantos baixos: sce **magia e feitiçaria**.

loscnge: sce rhomb.

Lugalbanda

O hcro Lugalbanda era um rei deificado da cidade sumcriana de Uruk. Sua esposa era o deus dcscs Ninsun. Na maioria das tradições literárias, eles são reconhecidos como os partidos de Gilgameš.

Lugalbanda é mencionado junto com Nin sun em uma lista de deuses tão importantes quanto o início do período dinástico, e um pequeno fragmento de uma composição literária sobre ele data do mesmo período. Todos os reis da Terceira Dinastia de Ur sacrificaram ao divino Lugalbanda em Nip pur, e na poesia de louvor dirigida a esses reis é comum encontrar Lugalbanda e Ninsun descritos como os 'parcelos' divinos do rei (o que fez de Gilgameš o irmão do rei).).

Lugalbanda também era adorado em Kuara ncar Uruk e em Umma.

Em dois pocms narrativos croicos, Lugalbanda consegue atravessar sozinho montanhas perigosas, uma doença ncar-fatal, e ele tem uma ligação especial com Inana.

A Lista de Reis Sumcrianos o descreve como um pastor que governou Uruk por 1.200 anos.

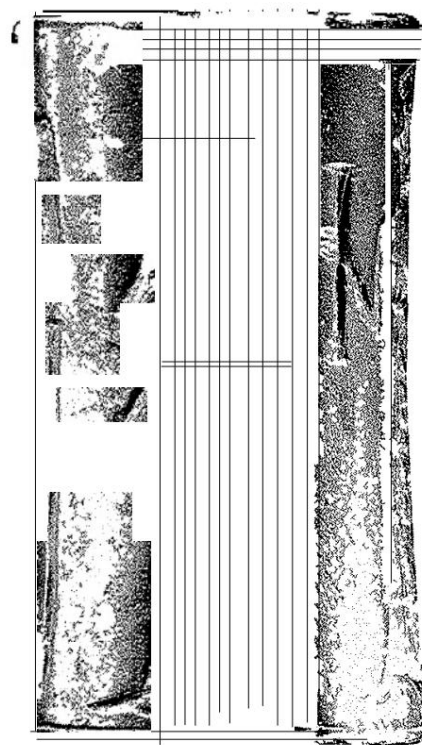
Place-over e Meslamta-ea

Lugal-irra era um deus menor cujo nome provavelmente significa "poderoso senhor" e que era identificado com Nergal na tradição tardia. Ao lado de seu gêmeo, o deus Meslamta-ca, Lugal-irra era adorado em Kisiga, uma cidade no norte da Babilônia. Talvez originalmente eles

magos
c e

102 (a direita) Os
deuses Place-over
e Meslamta ea,
os 'Grandes
Gêmeos'. De um
pingente amuleto
de calcedônia do
Período Neoassírio.

103 longe)
A 'Figura com
maça' em um selo
cilíndrico do
Período da Velha
Babilônia.



pensava-se que ficavam na entrada do submundo
prontos para desmembrar os mortos quando
entravam: certamente eram considerados eficazes
na guarda de portas, e nos tempos neo-assírios
pequenas imagens deles eram enterradas nas
entradas, Lugal-irra no esquerda e Meslamta-ea à
direita, figuras idênticas em

102 bonés com chifres, cada um carregando um machado e uma maça.

Astronomicamente, Lugal-Irra e Meslamta foram
nomeados os Grandes Gêmeos (Gêmeos).
(O nome Place-on foi lido anteriormente
Lugalgirra.)

Lulal: ver La-tarāk e Lu1a1.

mulher

103 Uma representação comum em selos do Antigo
Períodos Babilônico e Kassita é uma figura masculina
com barba aberta proeminente, vestindo
um boné arredondado e um roupão curto amarrado
em um quadril. Ele adota uma postura distinta:
cabeça e parte inferior do corpo de perfil, perna mais
à frente, parte superior do corpo torcida para uma
visão de três quartos, um braço solto ao lado, o outro
dobrado no cotovelo com a mão majestosamente
apoiada na parte inferior do peito (no estilo de

o toga romano). Nesta mão o

A figura muitas vezes, mas nem sempre, carrega
uma maça, provavelmente uma marca de sua
autoridade. Pensa-se que a figura representa um
deus (Ilaba, Ninsubur (deus), **Martu** ou qualquer
deus **local**), ou, uma vez que muitas vezes está em
um pódio, a estátua de culto de um deus. Mais
recentemente, ele tem sido geralmente designado como a 'Figura (en
deus) com maça' e interpretado como uma
representação generalizada do rei ou de um ex-rei
deificado.

Veja leão-demônio; **Place-over** e
Meslamta-ea.

magia e feitiçaria

A magia era um aspecto normal da vida na antiga
Mesopotâmia e não pertencia a uma área
desaprovada. Em um mundo em que alguém era
interminavelmente ameaçado por demônios
sobrenaturais e feiticeiros humanos, e cercado por
tabus e juramentos, e onde passado, presente e
futuro estavam inextricavelmente inter-relacionados
pela observação de presságios (às vezes evitáveis),
era normal usar meios mágicos brancos, entre outros,
para trazer conforto e, possivelmente, cura. No
entanto, feitiçaria (deliberadamente prejudicial

104

magia negra) era considerada maligna por causa de seus efeitos sociais, mas muito provavelmente seus métodos eram os mesmos usados na prática mágica padrão.

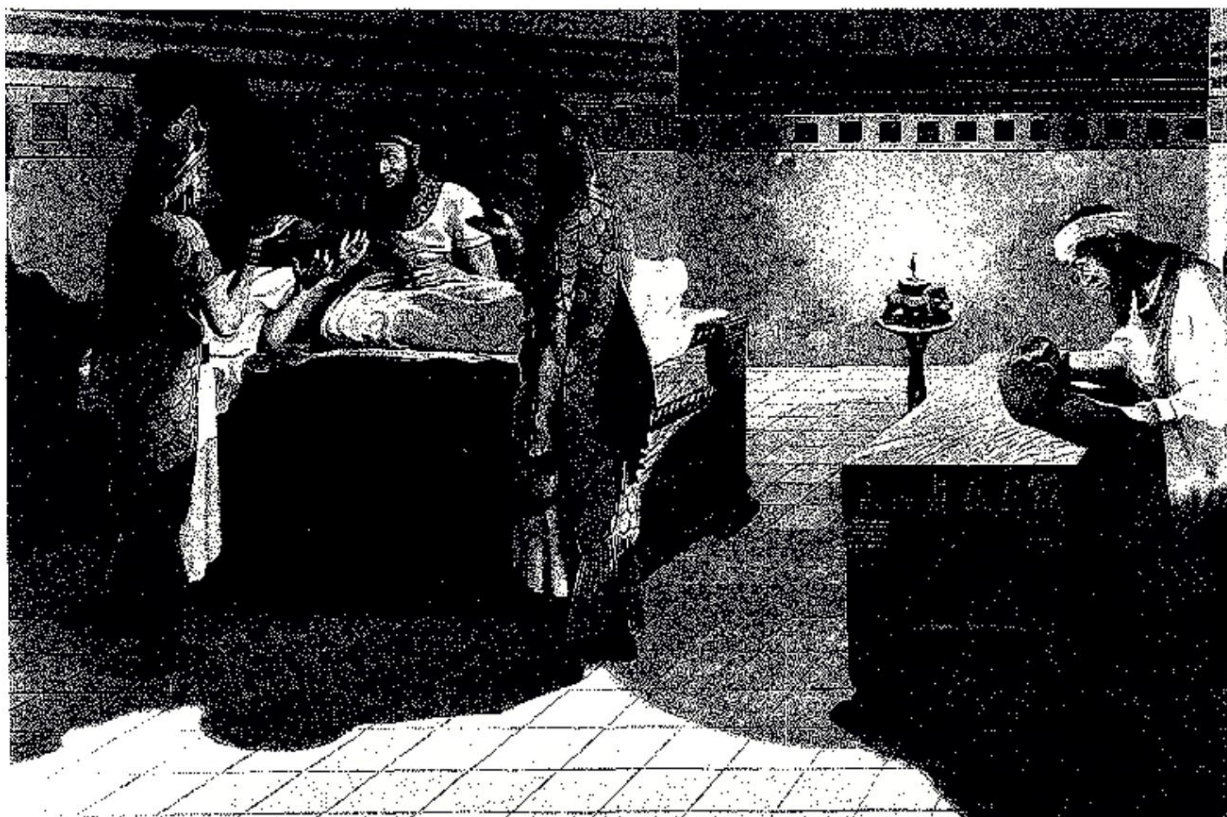
A magia era usada para segurar, afastar ou vencer demônios; para desfazer os maus efeitos de certas ações 'pecaminosas' (geralmente delitos sociais); para neutralizar os efeitos potenciais de certos eventos previstos; para aumentar a potência sexual (ver prostituição e ritual sexo); para garantir os favores de um ente querido; para acalmar bebês berrantes; e, entre muitas outras funções, frustrar a atividade de feiticeiros hostis.

Essas práticas pressupõem certas visões do mundo, a saber, que há uma multidão de demônios que causam males de todos os tipos, especialmente doenças; que os seres humanos podem trazer 'pecado' (braço acadiano e outras palavras, concebido como uma espécie de de doença) sobre si mesmos, involuntariamente

infringir tabus ou cometer atos 'pecaminosos', ou perturbar a ordem mundial; que eles podem ser enfeitiçados por outros humanos; e que quando os maus presságios são adivinhados, seus maus efeitos podem ser dissipados antecipadamente por magia, isto é, que o futuro predeterminado pode, até certo ponto, ser redeterminado.

Claramente a prática da magia está muito próxima tanto da medicina quanto da **adivinhação**, e às vezes difícil de separá-las (veja **doenças e medicina**). A medicina — 'científica', cirúrgica, à base de plantas — certamente existia, mas (uma vez que a causa da doença era muitas vezes considerada como sendo os demônios) a magia era frequentemente usada além de decocções, cataplasmas, unguentos, enemas, etc.

Eles foram realizados pela mesma pessoa, o *és"ipu*. Outro especialista, o *ask*, era mais especificamente um médico. A adivinhação era realizada pelo adivinho, mas era necessária uma *fiiipa* para evitar os efeitos dos maus presságios. *Aiipu* pode ser



104 Uma reconstrução, em uma pintura de HM Herget, de uma cena ritual que pode ter ocorrido na Assíria ou na Babilônia por volta do século VII aC. Um padre atende um homem doente, enquanto vestido de peixe figuras (reais ou imaginárias) protegem e purificam. Um adivinho consulta um modelo de fígado de ovelha. Veja doente. i5i.

magic and sorcery

ligados aos templos como parte de seu clero. (Veja sacerdotes e sacerdotisas.)

As formas em que a magia babilônica sobrevive até nós são encantamentos ou feitiços em sumério, acadiano e às vezes em outras línguas como elamita ou hurrita, às vezes distorcidas, mas raramente mumbo jumbo completo; 'rituais', isto é, descrições sistemáticas (dirigidas ao mago) das ações a serem seguidas, incluindo uma lista dos encantamentos a serem usados em determinados pontos, ditos pelo mago ou pelo 'paciente'; amuletos, geralmente inscritos com trechos de cantigas conhecidas e usados no pescoço, ou ocasionalmente pendurados na parede de uma casa; e estatuetas apotropaicas.

Os primeiros encantamentos que sobreviveram datam do início do período dinástico, cerca de 2400 aC, mas são muito difíceis de ler, a menos que um texto duplicado mais claro de data posterior dê assistência. Algumas destinam-se a proteger contra picada de cobra, contra escorpiões, para auxiliar no parto ou para consagrar objetos usados em rituais mágicos, e são importantes principalmente porque pressupõem a existência de tais rituais já nesta data. No Antigo Período Babilônico, é claro que o processo começou pelo qual encantamentos individuais em sumério

eram agrupados de acordo com sua função ou os demônios contra os quais se destinavam a proteger. As primeiras traduções interlineares acadianas também datam desse período. Isso não quer dizer que as práticas mágicas já estivessem se tornando questões meramente de curiosidade – longe disso – mas mostra que a literatura mágica já havia entrado na corrente da tradição escrita, além de ser transmitida de boca em boca.

De um modo geral, quatro tipos de encantamento podem ser distinguidos. Primeiro, aqueles em que o mago, muitas vezes se dirigindo diretamente aos demônios, se legitima como o representante daqueles deuses especialmente associados à magia branca (EnkUEa, sua esposa Damkina e Asarluihi - um deus de Kuara perto de **Eridu**, mais tarde considerado como filho de Enki e, portanto, identificado com Marduk) para se proteger contra os demônios durante o curso do

ritual. Estes geralmente terminam 'Seja conjurado pelo céu! Seja conjurado pelo mundo morto!' Em segundo lugar, encantamentos destinados a proteger os leigos dos ataques dos demônios: os demônios são descritos primeiro, depois banidos. O terceiro tipo de encantamento também começa com uma descrição detalhada dos demônios e o que eles fizeram. Em uma curta seção narrativa, Nlarduk 'percebe' e pede conselhos a seu pai Ea. Ea responde em uma frase tormalica: 'Meu filho, o que você não conhece? O que posso adicionar? Tudo o que eu sei, você também sabe', mas continua dando conselhos rituais apropriados. O procedimento ritual é assim encapsulado no próprio texto do encantamento. Nos encantamentos médicos, a seção narrativa está regularmente ausente porque o procedimento ritual a ser seguido é abstraído e registrado separadamente; mas era obviamente uma maneira conveniente de preservar o ritual correto quando a tradição mágica era transmitida inteiramente por memorização. Finalmente, há um tipo de encantamento dirigido não aos demônios ou aos deuses da magia branca, mas aos objetos de culto que devem ser usados no ritual. Ao serem 'encantados' os objetos tornam-se mais eficazes em sua função mágica. Estes são geralmente uma variedade de perfeitamente comuns objetos: o fogão ou braseiro aceso, cebolas, ramos de tamaras, esteiras de junco, bando de lã, pêlos de cabra, lã tingida de vermelho, farinha, ramos de tamargueira, junco, sal, cedro ou junípero, resinas aromáticas, incenso, água do mar e assim

sobre.

Uma das coleções mágicas J3abylonianas mais bem preservadas é a chamada *iirpu* ('queimar'), também uma das mais interessantes em conteúdo. Nurpu é realizado quando o cliente do mago não sabe por qual ato ou omissão ele ofendeu os deuses e perturbou a ordem mundial. O cliente, ou paciente, veio ao mago "em estado crítico, preocupado, insone, doente", às vezes convulsionando, espumando pela boca, mudo ou sofrendo de dores de cabeça – sintomas alguns dos quais podemos nos referir a um psiquiatra. No ritual, todos os 'pecados' possíveis são enumerados exaustivamente, incluindo os efeitos do 'juramento' - ou um juramento quebrado retornando na forma de uma maldição, ou um juramento

jurado de boa fé, mas despertando assim poderes mágicos que poderiam ser fontes do mal.

A 'queima' faz parte do ritual em que o paciente descasca uma cebola no fogo, tira tâmaras de um galho no fogo ou desmancha tapetes no fogo, enquanto recita canções em que o 'desfazer' de seus pecados é comparado à atividade que ele está realizando. Finalmente o mago extingue o fogo e os pecados. Claramente, na medida em que os problemas do paciente são de origem psicológica, o ritual pode ter um efeito calmante sobre ele.

De natureza bastante diferente são os rituais de encantamento chamados em acadiano *namburba*, que se destinam a desfazer ou evitar o efeito do mal futuro detectado antecipadamente por presságios (ver adivinhação). Normalmente, um ritual *naniburba* envolve uma sequência de cinco ritos. Em primeiro lugar, realizam-se os ritos de clausura, destinados a separar o local do ritual do mundo exterior, talvez formando-os dentro de uma cabana de junco, ou delimitando a área com **um círculo mágico**. Então, nos ritos de **purificação**, o paciente é lavado, banhado, barbeado; tamarisco é usado para asperge e incenso para fumigar; a área é varrida, possivelmente uma cabra é sacrificada (ver **sacrifício de animais**); um sino de cobre é tocado e um tambor é tocado. Em seguida, alimentos e aromáticos são oferecidos aos deuses e ao rio deificado (porque ele levará os resíduos). Os ritos principais são apotropaicos e podem consistir na destruição, por exemplo, de um nascimento animal sinistro e monstruoso; o fechamento de uma porta (com sangue de morcego, aranha e mosca esmagadas e escorpião); substituição ou simulação, por exemplo, fazer uma imagem onde o objeto em questão é ele próprio inacessível, ou tocar partes de um edifício como uma destruição simbólica de toda uma casa amaldiçoada. Os ritos finais envolvem purificação adicional, desvendar plantas ou ações que devolvem o paciente ao mundo exterior novamente (ele é instruído a não olhar em volta ao sair, ou é instruído a entrar em uma taverna) e prescrições mágicas a serem seguidas. por um determinado período (para evitar o alho, usar um colar especial por sete dias).

Alguns aspectos desses ritos se repetem no longo ritual noturno conhecido como *Nnq/ñ* (também significando

'queima'), realizada quando o paciente está convencido de que foi enfeitado. O texto sempre tem o cuidado de especificar 'feiticeiro ou feiticeira', mas as formas verbais são geralmente femininas, sugerindo que o medo de bruxas era mais prevalente do que o medo de bruxos. — Ela anda pela rua, entra nas casas... fica na rua. Pelo seu olhar ela tomou o prazer de uma jovem... Quando a feiticeira me viu, ela andou atrás de mim; ela cruzou meu caminho com sua magia; ela tirou meu deus (pessoal) e minha deusa', e assim por diante. Figuras de cera, madeira, massa, betume ou argila são derretidas ou queimadas no fogo — representando, é claro, o feiticeiro. Os encantamentos são dirigidos aos deuses da **noite**, ao deus do fogo **Gibil** ou a outros deuses, ou então aos próprios feiticeiros.

O acima são apenas exemplos da copiosa literatura mágica. Uma questão suscitada pelo estudo da literatura é quem exatamente usava esses rituais, quem recorria aos serviços do mago? Certamente não há dúvida de que alguns dos rituais muito longos e complicados foram realizados apenas para pessoas socialmente muito bem colocadas, talvez ricas.

Não se pode imaginar que os magos deram tanto de seu tempo e habilidade gratuitamente. Alguns dos rituais foram especificamente planejados para o rei - por exemplo, aqueles destinados a afastar o mal pressagiado por eclipses lunares (ver **sacrifício humano**), uma vez que os presságios celestes normalmente diziam respeito ao rei ou ao estado diretamente. No outro extremo da escala, provavelmente podemos dizer que todas as classes consideravam o uso da magia mais ou menos normal e compartilhavam a visão de mundo que tornava possível sua prática. Mas para a maioria dessas pessoas não temos evidências sobreviventes. Também não sabemos nada sobre as práticas dos feiticeiros e como a feitiçaria era realizada. Pode ter sido muito semelhante à magia usada para neutralizá-la, ou pode ter sido menos refinada e mais simples.

Um desenvolvimento pode ser reconhecido na história das práticas mágicas babilônicas e assírias. O agrupamento gradual de encantamentos relacionados, já referidos, em coleções (a chamada 'série') pressupõe mais do que mera atividade editorial por parte do mago

magia eu::ircle

estudiosos, uma vez que as séries estão organizadas em, e acompanhado por instruções para rituais complexos em que a sequência de ações e encantamentos é crucialmente importante. Os cânticos foram reunidos de várias fontes e entrelaçados em uma sequência ritual na crença de que a proliferação da magia a tornaria mais eficaz. Um único exemplo pode ser dado: existem duas cópias do 'mesmo' ritual, separadas por mil anos, em que o número de apetrechos necessários, neste caso, selos cilíndricos pendurados no pescoço do paciente, foi aumentado de um para nove, evidentemente na crença de que a magia se tornaria assim mais poderosa.

círculo mágico

Em rituais mágicos é comum demarcar um círculo espalhando um fio de farinha no chão (acadiano *zisureti*, literalmente 'farinha que faz um limite'). O paciente ou, se o paciente estiver muito doente para se mover, a cama do paciente, pode ser cercado por um círculo mágico.

Ações rituais são realizadas dentro do círculo, e **figuras** mágicas podem ser cercadas com um círculo de farinha. Diz-se que o poder do círculo é tal que certos demônios não podem entrar nele, e nos comentários o círculo é 'explicado' como simbolizando certas divindades protetoras.

Em outros rituais, um círculo mágico pode ser pintado em cal ou tinta escura à esquerda e à direita de uma porta, para fins apotropaicos.

estatuetas mágicas: veja **ritos de construção e depósitos**; demônios e monstros; estatuetas.

Nngi//um-barco: veja barco com cabeça humana; Heróis mortos.

Cruz de Malta: ver cruz.

Mami (Mama): veja deusas-mães e **deusas do nascimento**.

Mamitu: veja Nergal.

Mamãe

Uma divindade originalmente suméria, uma das várias associadas aos sonhos (*mamud* sendo a palavra suméria para 'sonho'), Mamu foi algumas vezes considerada como mulher (e filha do deus Utu) e às vezes como homem (e referido como 'deus dos sonhos'). Quando Assurnasirpal II da Assíria (reinou 883—850 Bc) refundado

Na cidade de Imgur-Enlil (moderna Balawat), ele construiu um templo para um deus cujo nome é escrito da mesma forma, possivelmente na origem uma divindade local com um nome semelhante.

Marduk

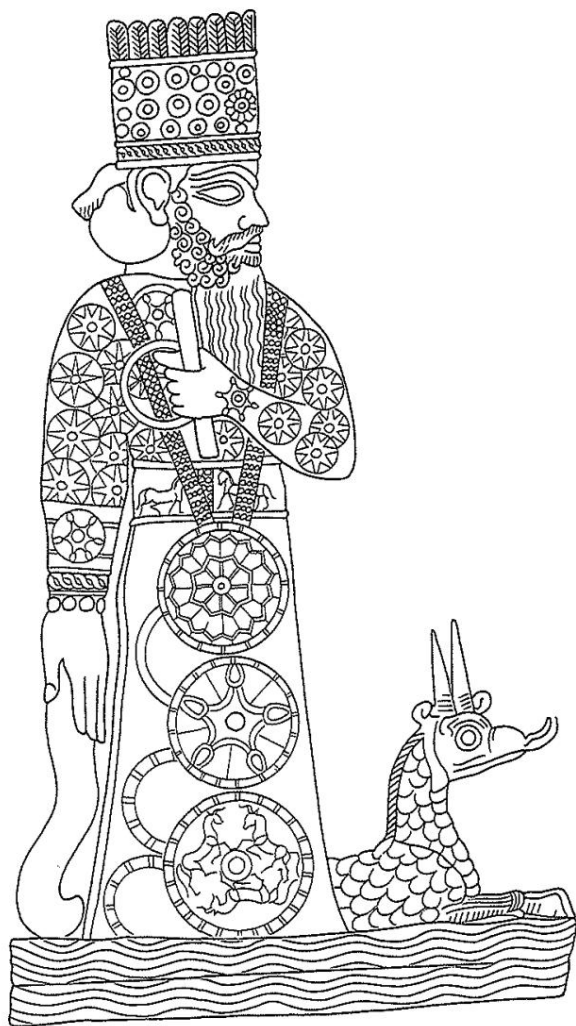
O deus Marduk era o deus patrono da cidade de Babilônia desde pelo menos a Terceira Dinastia de Ur. Sua adoração é atestada já no início do período dinástico, embora nada mais seja conhecido sobre sua origem. A escrita convencional de seu nome com os sinais que significam literalmente 'bezerro (do) sol' é provavelmente uma etimologia popular. Mais tarde, Mar duque era muitas vezes conhecido simplesmente como Bêl (Senhor).

Muito cedo, Marduk parece ter absorvido a personalidade de uma divindade local da região de **Eridu**, **Asarluhi**, que era considerada um filho de **Enki**; consequentemente Marduk tornou-se filho de EnNEa. O grande santuário de Marduk era o templo chamado **Esagil** na Babilônia, onde ele era adorado junto com sua esposa **Sarpānitū**. Ocasionalmente, a deusa Nanaya era tratada como sua esposa. **Nabū**, adorado na vizinha Borsippa, tornou-se no devido tempo filho de Marduk.

A ascensão do culto de Marduk está intimamente ligada à ascensão política da Babilônia de cidade-estado à capital de um império. A partir do Período Kassite, Marduk tornou-se cada vez mais importante até que foi possível para o autor da Epopéia da Criação Babilônica sustentar que não apenas Marduk era o rei de todos os deuses, mas que muitos deles não passavam de aspectos de sua persona - daí o hino dos Cinquenta Nomes de Marduk incorporado na Epopéia, ao qual uma lista contemporânea de deuses acrescenta mais sessenta e seis.

Marduk também era um deus popular na Assíria, por volta do século XIV aC. Porque

de sua posição suprema, é difícil identificar traços específicos em seu caráter, mas **magia** e sabedoria (derivadas de sua ligação com Asarluhi), água e vegetação (ligadas a seu pai Ea) e julgamento (sugerindo uma conexão com o deus do sol *ÿamaš* (Utu)) pode ser aduzido. No reinado de Senaqueribe (704-681 aC), porém, alguns aspectos do culto, mitologia e rituais de Marduk foram atribuído ao deus do estado assírio **Ayšur**.



105 O deus Marduk e seu dragão-snake (rum/iiiū). Detalhe de um grande cilindro de lápis-lazúli dedicado a Marduk pelo rei babilônico Marduk-zākir—iumi i (reinou r.85±—819 øc).

De acordo com a inscrição anexa, o cilindro deveria ser engastado em ouro e hun, ao redor do pescoço do deus, ou seja, seria anexado à estátua de culto em Esagil, o templo de Marduk em Baby Ion. Foi encontrado na Babilônia na casa de um fabricante de contas do Período Parta.

A adoração de Marduk em sua forma mais extrema foi comparada com o monoteísmo, mas nunca levou à negação da existência de outros deuses, ou à exclusão de divindades femininas.

Na Epopéia de Erra (ver **Nergal**), quando o deus Erra quer derrubar Marduk para que temporariamente ele, Erra, possa governar o mundo, Marduk é apresentado, possivelmente com humor na tenda, de uma forma muito pouco característica como um trapalhão. velhos incompetentes cujas insígnias precisam de reparos e limpeza.

O símbolo de Marduk de uma **pá** ou hoc de cabeça triangular, o *tnarru*, pode possivelmente refletir uma origem do deus como uma divindade agrícola local. A **serpente-dragão** (*muḫhuššu*) como animal de Marduk e Nabû foi tomada de Tišpak, deus local de Ešnunna, possivelmente logo após a conquista daquela cidade por Hamurabi da Babilônia.

158

Veja **cerimônias de Ano Novo; Casamento Sagrado**.

tiarru: segundo **Marduk**; **pá** (símbolo).

Martu (Amurru)

O deus Martu (Akkadian Amurru) é um deus que destrói as cidades e assola a terra como uma tempestade. Hc era considerado filho de An, e às vezes se dizia que era filho de **Ninhursaya**. Segundo algumas tradições, sua esposa era Béletêri ('Senhora do Deserto') ou então Ašratu. Parece haver pouca dúvida de que hc representa uma personificação dos povos nômades do deserto que começaram a aparecer no horizonte da Mesopotâmia colonizada pelo menos já no final do terceiro milênio aC, originalmente do oeste, mas gradualmente se infiltrando na área mesopotâmica de modo que thcy também ocupava terras a leste no sopé do Zagros. As primeiras ondas dessas pessoas foram chamadas de Martu em sumério, e tendemos a usar o termo bíblico 'Amoritas'.

O nome do deus Martu, ou Amurru, é usado em nomes pessoais a partir do final do terceiro milênio aC.

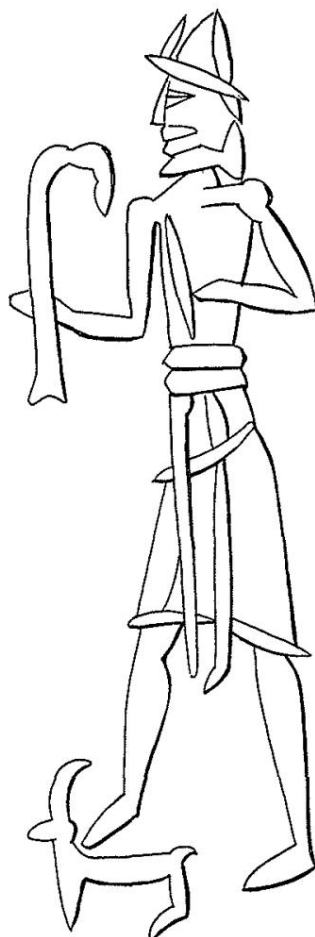
Em um poema sumério chamado 'O casamento de Martu', a filha do deus Numušda, deus patrono da cidade Kazallu no sul

maškim

Babylonia, insiste em se casar com Martu, embora ele 'desenterre trufas no sopé, coma carne crua e não tenha um lar permanente' - uma descrição parcialmente precisa de um nômade do deserto até hoje. O poema indica claramente uma tentativa de absorver esse deus dos nômades no panteão geral da Mesopotâmia. A metáfora de uma tempestade era freqüentemente empregada para descrever as incursões dessas pessoas que 'nada sabiam de agricultura'.

106 Na antiga arte babilônica e no início da arte kassita, Amurru é representado como um deus em longas túnicas que carrega um cajado ou uma cimitarra e às vezes é associado a uma gazela. Cronologicamente a ocorrência desta figura na arte corresponde aproximadamente ao florescimento do culto ao deus na Babilônia, e a figura de um homem com uma vara torta pode ser pensada uma forma apropriada para um deus dos nômades viajantes.

Em acadiano nniurru continuou a ser usado como a palavra normal para 'oeste'. Era também um nome do grupo estelar Perseu. Veja maçã.



106 O deus Amurru. Detalhe de um selo cilíndrico do Antigo Período Babilônico.

crítico: veja demônios e monstros.

Eu

O termo sumério *me* (pronunciado 'pode'; traduzido pelo *analizador acadiano*) é um plural, em substantivo animado, e expressa um conceito muito básico na religião suméria. Os *me* são propriedades ou poderes dos deuses que permitem que toda uma série de atividades centrais à vida humana civilizada, especialmente a religião, ocorram. Um termo relacionado, *ii-hur* ('plano, projeto'), denota como essas atividades deveriam, idealmente, ser: os *me* são os poderes que tornam possível a implementação do *trabalho* e que asseguram a continuidade da vida civilizada. Eles são antigos, duradouros, sagrados, valiosos. Principalmente eles são mantidos por An ou Enlil, mas eles podem ser atribuídos ou dados a outros deuses de, por implicação, menor classificação. Alguns *mr* são concebidos em termos muito concretos – o trono da realeza (simbolizando a atividade da realeza) ou um tambor do templo (simbolizando a execução da música ritual) – e, conseqüentemente, às vezes se diz que são 'carregados', 'vestidos', 'sentou-se em'. Em tempos de convulsão social, o *eu* pode ser 'disperso', 'esquecido' ou 'reunido e encurralado'. No poema 'Inana e Enki', os dois deuses jogam bêbados sobre *mim*, e Inana ganha todos eles de seu pai Enki.

medicina: ver doenças e medicina.

melam e ni

Melam e *ni* são duas palavras sumérias que estão frequentemente ligadas. Estritamente falando, *ni* parece denotar o efeito sobre os seres humanos do poder divino *melam* (*melammu acadiano*). Os babilônios usaram várias palavras para capturar a idéia de *ni*, incluindo *po/oh1o*, 'medo'. A conotação exata de *nielam* é difícil de entender. É um glamour brilhante e visível que é exalado por deuses, heróis, às vezes por reis, e também por templos de grande santidade e por símbolos e emblemas dos deuses. Embora seja, de certa forma, um fenômeno de luz, o *melam* é ao mesmo tempo aterrorizante e inspirador. *Oi* pode ser experimentado como um rastejar físico da carne. Tanto o sumério quanto o acadiano são ricos em palavras para

descrever esse fenômeno e seus efeitos. Diz-se às vezes que os deuses 'vestem' seu me/sw como uma vestimenta ou uma coroa, e como uma vestimenta ou uma coroa, nir/sin pode ser 'tirado'. Se o deus for morto (veja deuses mortos), seu ine/siii desaparece. Embora seja sempre uma marca do sobrenatural, oir/pecado não carrega nenhuma conotação de valor moral: demônios e gigantes aterrorizantes também podem 'usá-lo'.

Meme: veja Gula.

tritão e sereia

Uma figura com cabeça, braços e torso de um homem

mas com a parte inferior do corpo e a cauda de um peixe existe na maioria dos períodos da arte mesopotâmica desde os tempos da Antiga Babilônia. No período assírio médio, ele pode ter sido deslocado pelo leão-centauro de composição análoga, 98 mas, se assim for, ele foi revivido como uma figura popular nos tempos neo-assírios. Continuando nos Períodos Aquemênida e Selêucida, a figura é talvez o protótipo da figura do tritão na arte e na tradição literária grega e medieval europeia. Para os assírios, a criatura era conhecida simplesmente como ku/u/ñ, 'homem-peixe', e com o *giiYsé/u/ñ* (homem-escorpião) e

107 Um tritão nadador.
Detalhe de um relevo de pedra monumental do palácio real do rei assírio Sargão II (reinado

7°• 7°\$BC) em Dfir-Sarkén (moderna Khorsabad). Ht. da figura zyy mm.



108 Uma árvore estilizada ladeada por uma 'figura vestida de peixe' e um tritão e uma sereia.
Detalhe de um selo cilíndrico do Período Neo-Assírio.



Meslanita-ea

urmahlullu ('homem-leão', o leão-centauro) ele forma um grupo de híbridos humano-animal análogos. Juntamente com outros **demônios e monstros**, representações dessas figuras foram usadas na arte neo-assíria com o propósito de

107 **magia** protetora, tanto como escultura monumental de palácio e templo quanto como pequena

70 **figurinhas**. Embora de natureza protetora geral, e não o símbolo de uma divindade específica, o tritão às vezes parece ter uma relação especial e compreensível com o deus da água Ea (Enki), e é conhecido como uma das criaturas do *apru* (abzu).

108 Na arte babilônica antiga, neo-assíria e neo-babilônica, uma versão feminina da figura (metade peixe e metade mulher) ocasionalmente aparece, e pode ser o *huliltu*, possivelmente significando 'mulher-peixe'.

Veja peixe-cabra.

Meslamta-ea: veja **Lugal-irra e Meslamta ea; Nergal**.

divindades ministeriais: veja deuses e deusas.

mangusto

O mangusto ou rato-de-palmeira é frequentemente encontrado em sul da Mesopotâmia. Ningilin (Ninkilim) é o nome de uma deusa (ou possivelmente um deus) que estava ligada ao monguisc, a palavra Ak kadian para a qual mais tarde foi escrita com o nome da divindade. Ningilin pode ter sido confundido com um deus da **magia** chamado Ningirima, que foi invocado em feitiços para afastar **cobras**. Em um ditado popular babilônico, um rato que fugiu de um mangusto para a toca de uma cobra cumprimenta a cobra com: 'Trago-lhe saudações do encantador de serpentes!' Como as cobras são a presa natural dos mangustos, é fácil ver como a divindade e o mangusto passaram a ser associados.

Na arte glíptica da Antiga Babilônia, uma criatura com algo parecido com o mon ganso é um motivo comum, mas de significado desconhecido.

monstros: veja **demônios e monstros**.

moralidade: ver **intervenção divina; bom e mal; pecado**.

deusas mãe e deusas do nascimento

O termo 'deusa mãe' é amplamente utilizado na escrita popular sobre religiões politeístas, pré-modernas ou ditas primitivas, com grande variedade de significados e considerável sobreposição com outros termos como 'mãe terra', 'deusa terra' ou '**deusa da fertilidade**'. É comum supor a existência de tais divindades femininas para períodos pré-históricos apenas em evidências arqueológicas ou artísticas, embora muitas vezes seja impossível distinguir o que podem ser representações de tal deusa de, por exemplo, **estatuetas** de uma mulher grávida feitas em conexão com tentativas mágicas de garantir a concepção ou um parto fácil.

Para os períodos históricos do antigo passado da Mesopotâmia, temos informações bastante definidas sobre deusas-mãe e deusas do nascimento. Uma vez que uma imagem para a **criação** de forças naturais ou deuses era o ato sexual realizado entre duas divindades, há um sentido em que qualquer deusa poderia se tornar uma 'deusa mãe' - uma deusa que é mãe - e



109 Uma deusa com bebês recém-nascidos, provavelmente Nintu como 'senhora de nascimento'. Placa em relevo de barro cozido provavelmente do Período Isin-Larsa ou da Antiga Babilônia. Ht. não mm.

isso não aconteceu

muitos exemplos poderiam ser dados. No entanto, geralmente a maternidade da maioria dos primeiros deuses era atribuída a uma deusa em particular que, no segundo milênio aC, aparece sob uma variedade de nomes intercambiáveis, alguns dos quais são realmente títulos, mas que podem ter sido na origem várias divindades diferentes. Estes são:

Aruru;

Mami ou Mama (claramente 'mãe');

Dingirmah ('divindade exaltada');

Ninmah ('senhora exaltada');

Nintu ('senhora de nascimento');

Ninmena ('senhora da coroa');

Bélet-ili ('senhora dos deuses' em acadiano);

Nammu.

Damgalnuna parece antes ser uma deusa mãe, mas depois ter um papel mais especializado como esposa de Enki (e, portanto, mãe de Marduk). O nome de Ninmah foi mudado por seu filho **Ninurta** para Ninhursa a ('senhora das montanhas') para comemorar sua criação das montanhas. Nammu é geralmente criadora de An e Ki, e dos primeiros deuses, incluindo Enki, mas ela também cria a humanidade em um poema (veja criação).

A confecção de uma estatueta de barro que é então trazida à vida é outra imagem para a criação. Geralmente é uma deusa (sob um dos nomes acima) que belisca e molda o barro, especialmente em conexão com a criação da humanidade (embora ocasionalmente Enki seja o responsável), e ela se torna assim

uma deusa mãe em um segundo sentido. Uma deusa adicional às vezes atua como "parteira" em ambos os tipos de criação, e essas parteiras divinas podem convenientemente ser chamadas de deusas do nascimento.

O termo *îoSSuru*, que significa em acadiano literalmente "útero", às vezes é usado para se referir à própria deusa mãe. Mas no complexo relato da criação dos primeiros sete homens e sete mulheres na Epopéia de Atra-hasis (Ziusura), a deusa mãe é assistida por quatorze *îassûrâtu*, cada um dos quais supervisiona o

'moldar' ou 'preparar' uma das urinas de figo de barro durante um período de dez meses (lunares).

Finalmente, para completar a imagem da estatueta de barro, podemos notar que na história de Atra-hasis, Enki auxilia Mami enquanto ela mistura o barro e o sangue – barro para moldar ou envasar deve ser preparado levigando de antemão – e, da mesma forma, no poema 'Enki e Ninmah', as criaturas chamadas *sig-en-Sig-du* cortam o barro em pedaços para Nammu moldar depois de amassar, enquanto Ninmah atua como parteira.

Esta quarta função não é necessariamente desempenhada por uma divindade feminina. Além disso, neste caso, sete deusas menores 'aguardam' para ajudar Nammu, presumivelmente como servos comparecimento a um parto.

Veja Anunitu; Ishara; Lisina; Ninlil; mulher nua; 'símbolo ômega. Para a deusa do nascimento Erua, veja Sarpânit.

Bubblegum: Este Ninlil.

inuîhuîu: veja dragão-cobra.

isso não aconteceu

Nabû (anteriormente Nabium; Nebo bíblico) é o Deus escriba mesopotâmico, o escriba divino dos destinos. Como tal, ele também é um deus dos escribas e patrono da escrita, embora nenhum mito seja relatado sobre ele. Porque tanto aprendizado foi transmitido por escrito, ele mais tarde se juntou a Ea (Enki) e Marduk como um deus da sabedoria, e em algumas tradições ele absorveu atributos de Ninurta e, portanto, foi associado com irrigação e agricultura. Sua esposa era a deusa Tasmêtu. Ele pode ter sido identificado com o planeta Mercúrio.

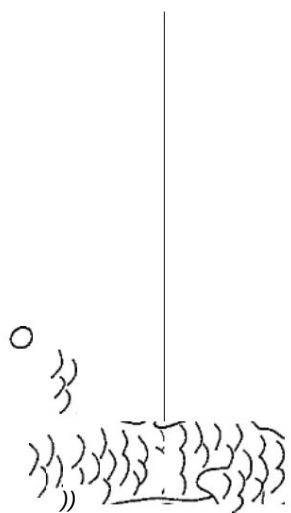
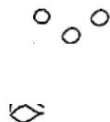
A adoração de Nabû pode ter chegado à Babilônia da Síria com os amorreus nômades no início do segundo milênio aC.

Seu centro de culto veio a ser em Borsipa, perto da Babilônia, e ele foi absorvido pelo círculo do deus Marduk, primeiro como ministro de Marduk. e mais tarde (do Período Kassite) como seu filho. Mais tarde, Nisaba foi considerada sua esposa. Nas cerimônias de Ano Novo, Nabû foi trazido de Borsipa para 'visitar' seu pai Marduk na Babilônia (veja purificação). Com o tempo Nabu

Nammu

110 O deus escriba A*abû segurando seu caneta de escrita em forma de cunha e de pé em seu dragão-cobra. (o olho de deus rh está obliterado no original e é restaurado neste desenho.)
Detalhe de uma placa

amulética de cobre
fundido ou bronze de
o neo-assírio
Período.



tornou-se o deus supremo da Babilônia ao lado de Marduk.
Nos tempos neo-assírios, sua adoração também foi aceita na Assíria e ele quase se tornou um deus 'assírio' nos reinados de Esarhaddon (680-669 aC) e Assurbanipal

^ - *7 aC-)

154 (Um símbolo de Nabû é uma única cunha, vertical ou horizontal, possivelmente um estilete de badejo, algumas vezes apoiado em uma tábua de barro. Ocasionalmente, este, ou o próprio deus, é mostrado montado nas costas de um dragão-cobra.

A adoração de Nabû foi de longa duração e se espalhou fora da Mesopotâmia entre comunidades expatriadas de falantes de aramaico no Egito e Anatólia durante o século IV aC. Na época de Augusto, uma panela mesopotâmica

theon de deuses, incluindo Nabû estava sendo adorado no centro e norte da Síria em Palmyra e Dura Europos, e sobreviveu até pelo menos o segundo século Au. Na Mesopotâmia pós-babilônica, o culto de Nabû continuou e ele foi identificado pelos gregos com Apolo.

Veja deuses árabes; deuses Dilmunitas;
Enzag; Ezida; Casamento Sagrado .

Nammu

Nammu era uma deusa que foi considerada, em algumas tradições, por ter dado Lirith a An (céu) e Ki (terra) e a muitos outros deuses mais antigos. Especialmente ela era considerada a mãe de Enki. Ela passou a ser considerada uma das deusas-mães.

Seu nome está escrito com o mesmo sinal de *engur*, sinônimo de abzu, e é provável que ela fosse originalmente uma personificação do oceano subterrâneo.

Namrasit: veja Nanna-Suen.

Namtar

Namtar ou Namtaru era uma divindade menor que atuava como ministra de Ereskigal, rainha do submundo. Em uma tradição, ele era filho de **Enlil** e Ninlil. O mesmo nome também foi dado a um dos demônios das regiões inferiores, um prenúncio da morte. *O namtar* sumério aliado de origem significava 'destino' ou 'destino'.

Nanaya

A deusa Nanaya, que parece ter compartilhado alguns dos aspectos sexuais de **Inana**, era cultuada junto com sua filha Kani sura (acádio Usur-amassa) e Inana de Uruk em uma espécie de trindade de deusas em Uruk, e mais tarde em Kis, durante o Antigo Período Babilônico. Mais tarde, o nome de Nanaya foi usado em textos de culto para denotar pouco mais que outro aspecto de InanHlitar.

Veja **Matrimônio** Sagrado .

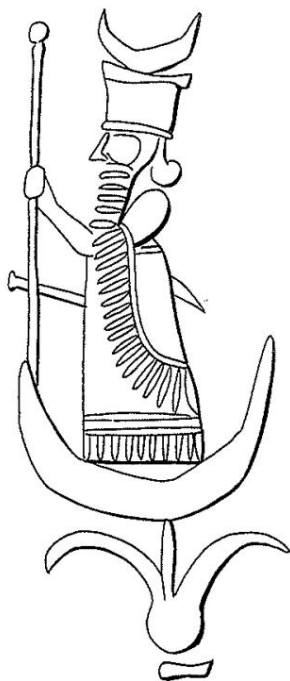
Nanibgal: veja **Ennugi**; Distância.

Nanna-Suen (Sin)

Na antiga Mesopotâmia, tanto o sol quanto o
 111 luas eram divindades masculinas. Em sumério, o
 o deus da lua era chamado Suen ou Nanna
 (Nannar), e às vezes ele era chamado pelos dois
 nomes juntos, Nanna-Suen. Em acadiano, Suen foi
 mais tarde pronunciado Sin. Outros nomes incluíam
 Aimbabbar, Namrasit ('Quem brilha adiante') e Inbu
 ('o Fruto', talvez referindo-se ao natural crescente e
 minguante da lua). Seu nome também é escrito
 simplesmente com o número 30, o número de dias
 em um mês lunar.

Nanna era filho de **Enlil** e **Ninlil**. A história do
 estupro da jovem deusa por Enlil é contada em um
 poema sumério: Enlil foi banido pelos outros
 deuses, mas Ninlil o seguiu, já grávida de Nanna.
 A esposa de Nanna era a deusa Ningal, e seus
 filhos eram Utu, o deus do sol, e a deusa **Inana**.

O santuário mais importante de Nanna era o
 templo E-kis-nu-gal em Ur, mas outro centro de
 culto que se tornou de grande importância no
 período neobabilônico foi o templo de Harran no
 norte da Síria, onde sob o nome de Sîn o deus foi
 adorado junto com Nusku como seu filho. O
 templo em Harran era especialmente popular
 com o rei babilônico Nabû-na' id (conhecido em
 latim como Nabonidus;



111 O deus da lua
 Sîn. Detalhe de um
 selo cilíndrico do
 Período Neobabilônico.

reinou 56-y AC), cuja mãe era uma sacerdotisa lá.
 Nabû-na'id fez de sua filha alta sacerdotisa de Sin
 em Ur.

Embora fosse uma divindade muito popular nos
 tempos da Velha Babilônia, Nanna sempre
 permaneceu subordinada aos principais deuses do **panteão**,
 e em 'A Viagem de Nanna-Suen a Nippur', ele viaja
 de barca para Nippur para obter a bênção do deus
 Enlil (ver **jornadas e procissões dos deuses**).

Um símbolo de Nanna era uma **crista** reclinada.
cento lua. Sua besta era um touro ou um **leão**- 31
Dragão.

Veja **deuses** árabes ; **símbolo** 'ômega' .

Abaixo de

A deusa suméria Nanie pertence ao panteão local
 da cidade-estado de Lagas no sudeste da Suméria
 (ver deuses locais). Seu templo estava localizado
 em uma pequena cidade perto de Lagai. Ela era
 considerada filha de Enki, mas também irmã de
Ninširsu (a forma local de Ninurta) e Nisaba em
 uma tradição paralela. Seu marido era Nindara e
 seu ministro Hendur dizem. Nanie estava
 especialmente associada à adivinhação e à
 interpretação dos sonhos, e aos pássaros e peixes.
 Em um extenso hino sumério dirigido a ela, ela
 também é elogiada como benfeitora dos socialmente
 desfavorecidos e responsável por verificar a precisão
 de pesos e medidas.

Veja Sangue.

i ariidu: veja Sete (deuses).

necromancia: veja adivinhação.

Nergal (Erra)

Os deuses Nergal e Erra foram originalmente
 divindades separadas, mas mais tarde tornaram-se
 tão intimamente identificadas que perderam seus
 caracteres independentes. Como Nergal era adorado
 no templo chamado E-meslam (ou 'Casa Meslam')
 em Kutû na Babilônia, ele também era conhecido
 algumas vezes sob o nome de Meslamta-ea, 'aquele
 que vem do Meslam'; mais tarde também foi
 identificado com **Lugal-irra**. Outro centro de culto
 era Maskan-sàpir (Diga a Abu Dhawari).

Cerimônias de Ano Novo

Nergal foi associado ao submundo e era geralmente considerado o marido de **Ereskigal**, rainha do submundo. Seus história de amor está relacionada no mito 'Nergal e Ereikigal'. Outras deusas às vezes consideradas como a esposa de Nergal eram Las e Mamitu. Nergal era considerado filho de **Enlil** e Ninlil, ou então de Bêlet-ili.

Além de suas conexões com o submundo, Nergal também estava associado a incêndios florestais, febres e pragas, e às vezes tinha um aspecto de guerra.

Erra era, especialmente, um deus guerreiro violento, particularmente responsável por pragas. Ele também foi adorado no E-meslam em Kutû, com sua esposa Mami (provavelmente a mesma que a esposa de Nergal Mamitu, e não a Mami que é contada entre as deusas-mãe **e deusas do nascimento**). O pai de Erra foi dito ser An.

No poema babilônico 'Isum e Erra', o deus adquire o controle temporário do mundo e (aparentemente porque a destruição está simplesmente em sua natureza, ao invés de punir qualquer pecado) devasta e devasta a Babilônia: a narrativa mítica pode espelhar invasões do país entre os séculos XII e IX aC por povos tribais e nômades, como os arameus ou 'suteanos'.

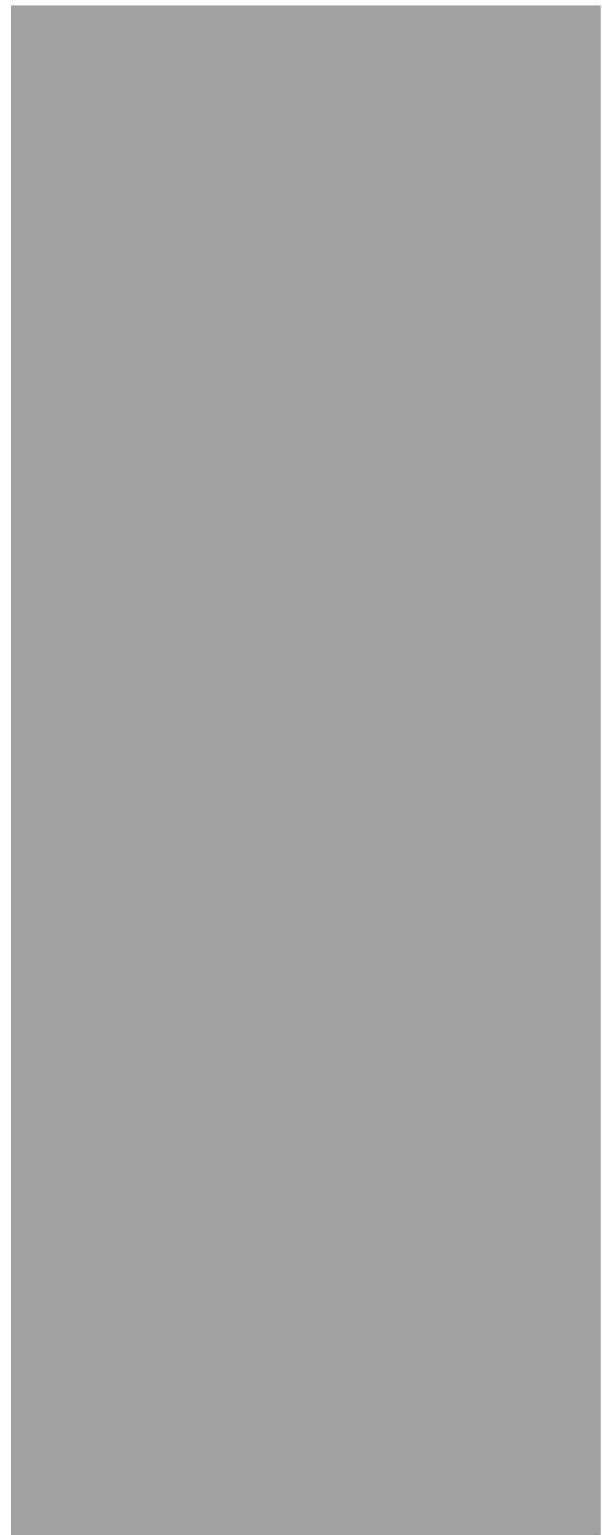
14,55 Na arte babilônica, Nergal é representado como um deus vestido com um manto longo e aberto, muitas vezes com uma perna à mostra e avançada, seu pé muitas vezes colocado sobre um suporte elevado ou pisoteando um homem. Ele geralmente carrega uma cimitarra e um cetro de leão de uma ou duas cabeças, que, como motivos independentes, também serviam para simbolizar o deus (ver estandartes, varas e **cetros dos deuses**). Um deus mostrado em repouso em um caixão também pode ser Nergal (veja **deuses mortos**).

76, 112 No período parta, Nergal foi identificado com o grego Héracles.

Veja **deuses árabes; voe; leão-demônio**.

Cerimônias de Ano Novo

As cerimônias de Ano Novo eram celebradas na Babilônia do primeiro ao décimo segundo de Nisannu, o primeiro mês do ano, que caía aproximadamente na época do equinócio da primavera. As cerimônias na Babilônia eram



112 Um deus aparentemente deitado em seu sarcófago, considerado por alguns estudiosos como Nergal, deus do submundo. Estatueta de barro cozido, possivelmente de Isin-Larsa ou da antiga Babilônia. Ht.133mm.

centrado no culto de Marduk, mas relacionado cerimônias foram realizadas em outras cidades para outras divindades, e foi realizado por muito tempo. O festival *akiti* realizado em Ur sob a Terceira Dinastia, para o deus

Nanna, tomou o nome do acádio afin, uma das cerimônias de Ano Novo.

As cerimônias babilônicas consistiam em uma sequência de ritos que diziam respeito (i) a celebrar ou marcar a colheita da cevada na primavera; (z) com um festival patronal do deus da cidade, Marduk, incluindo sua entronização (conhecida como 'tomando Bel pela mão'), incorporando (3) a representação simbólica de certos episódios no épico babilônico da criação (ver criação); (4) com a marcação do aspecto calendário do Ano Novo; (y) com a afirmação do rei como portador do sagrado deveres da realeza; e (6) com a recepção e entronização do deus Nabû. Uma cópia muito tardia de um conjunto de instruções rituais para os sacerdotes fornece detalhes precisos das cerimônias do segundo ao quinto dia, mas a sequência de eventos nos outros dias é muito menos clara. Certamente incluía uma procissão e uma viagem até o *edifício bit akiti* ou aMiu, uma humilhação ritual do rei e uma 'oferta' (provavelmente uma leitura), no quarto dia, da Epopeia da Criação, além de uma toda uma série de ritos mágicos e cúlticos de vários significados cancelados.

A última ocasião conhecida quando o *akitu* de Ninazu Marduk foi celebrado na Babilônia quando Cambises, rei da Pérsia, 'tomou Bêl pela mão' em y38 aC. No entanto, as cerimônias *akitu* ainda eram celebradas para as divindades Ann (An) e Istar (Inana) em Uruk durante o século II aC.

Veja Assur; purificação; Casamento Sagrado.

Nidaba: veja Nisaba.

noite

Os babilônios parecem ter acreditado que ao anoitecer o deus sol *ÿamai* (Utu) entrou por um portão no horizonte ocidental no 'interior do céu', onde uma câmara foi

localizado onde passou a noite. pela manhã-

Ao emergir de um portão correspondente no horizonte leste. É claro que seu esplendor 152

acreditava-se que diminuía durante as horas noturnas, mas ainda não está claro como essa visão pode ser harmonizada com outra tradição que

ele iluminou o submundo durante o noite.

Certos rituais tinham que ser realizados durante a noite. Estes incluíam rituais extispicy e, especialmente, rituais mágicos destinados a destruir o poder dos feiticeiros, e alguns rituais *namburba* (ver magia e feitiçaria). Por causa de isso, tais rituais muitas vezes incluíam orações especiais dirigidas aos deuses (sem nome) da noite, ou para as estrelas.

Nikkal: veja Ningal.

Ninrode

Em Genesis 10, vemos que Nimrod era 'um poderoso caçador diante do Senhor', e que 'o início do seu reino foi Babel [Babilônia] e Erech [Uruk], e Accad e Calneh em a terra de Shinar'. O contexto sugere que Nimrod aqui representa a nação babilônica. Nimrod sobreviveu como uma figura na tradição islâmica e se perpetua nos nomes modernos das ruínas de Kalhu (Nimrud) e Borsippa (Birs Nimrud). No entanto, nenhum mesopotâmico fonte para a lenda pode ser identificada.

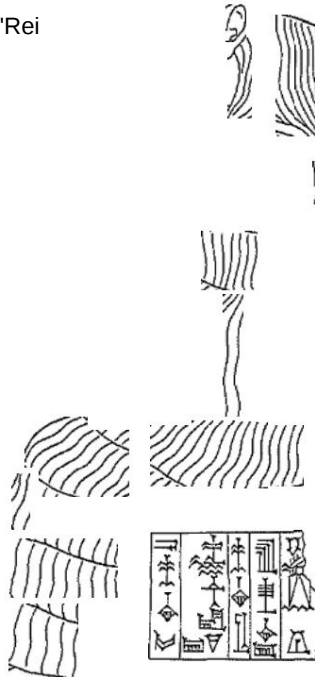
O deus Ninazu era considerado filho de Ereskigal, rainha do submundo; ele era também o pai de Ningiszida. Sua conexão parece estar com o submundo. Parece que durante o terceiro milênio aC ele foi adorado na cidade de Eshnunna, mas que seu mais tarde o culto foi substituído pelo do deus **Tispak** (na origem o deus da tempestade hurrita Teiup). A besta divina de Ninazu parece ter sido o **dragão-cobra** (moifoiu), aparentemente 138 assumida por Tispak e mais tarde por **Marduk**.

É possível que o Ninazu que foi enviado em Enegi no sul da Suméria, cuja pai era Enlil, é na origem um deus diferente.

Nindara: veja deuses locais; Nance.

Ver

113 Uma estátua de diorito da deusa Ningal do Período Isin-Larsa, encontrado no ĩĩĩor em Ur, e fortemente restaurado. (Quando encontrada a estátua estava sem cabeça e muito quebrado.) A inscrição é uma dedicação da estátua a Ningal por En-ana-tuma, filha do 'Rei lime-Dagan de Isin.



Ver

A deusa Ningal era a esposa do deus NannHSîn e a mãe do deus sol Utu/Šamāi. Ela foi adorada com Sin em Ur, e também no santuário de Sin em Harran, no norte da Síria. Seu culto desenvolveu-se independentemente na Síria já no segundo milênio aC, onde seu nome foi alterado para Nik kal, uma forma que também é usada algumas vezes na Babilônia. O culto de Nikkal parece ter durado na Síria até o primeiro milênio

DE ANACRISOS

Veja 'olhos-de-Ningal'.

Ningilin: veja mangusto.

Ningirsu

O deus Ninĳirsu (cujo nome significa 'Senhor de ĳirsu') foi importante desde os primeiros Dyn

período místico até o Antigo Período Babilônico como forma local do deus **Ninurta** (ver **deuses locais**). Ele era o mais proeminente do **panteão** local da cidade-estado de Lagas, dentro de cujas fronteiras ficava a cidade de ĳirsu (moderna Tello), onde era considerado filho de Enlil, marido de **Bau** e irmão das deusas Nanše. e Nisaba.

Ninĳirsu era o deus para quem Gudea, governante de Lagai, reconstruiu o grande templo E-ninnu, 'Casa dos Cinquenta [me] (ver números),

114

celebrado em um longo hino sumério. No hino, Gudea sonha que Ninĳirsu aparece diante dele comandando a reconstrução: em vez de aparecer em forma humana, o deus aparece como o pássaro

Imdugud (Anzû) com cabeça de leão (ver **sonhos e visões**). Desde

nas versões mais antigas do poema acadiano 'Anzû', é

Ninĳirsu quem derrota o Anzû quando o pássaro roubou a tábua de Enlil

dos destinos (enquanto as versões posteriores têm Ninurta como o vingador divino), é possível ver como o que deve ter sido originalmente uma vítima - um 'troféu' - do deus mais tarde tornou-se tão intimamente identificado com ele a ponto de poder resistir como símbolo da presença divina.

Também mencionado no hino de Gudea é o mito dos **Heróis Mortos**, um grupo de divindades menores bizarras - algumas antropomórficas, algumas monstruosas e algumas inanimadas - conquistadas por Ninĳirsu (ou em outras versões, Ninurta).

135

Em geral, Ninĳirsu era, por um lado, um deus guerreiro, como sugerem as façanhas acima; por outro lado, estava associado à fecundidade do cultivo e da vegetação, à regulação dos canais essenciais à irrigação e à fecundidade. No **kudurrus** do Período Kassite, o **arado** é nomeado como seu símbolo.

121

À medida que Girsu se tornou menos importante (sendo absorvido pelo império da Terceira Dinastia de Ur), menos se ouve falar de Ninĳirsu, e seus mitos foram atribuídos a Ninurta.

Veja o **leão**; Eles ficariam felizes.

Ningishzida

O deus Ningizida era uma divindade do **submundo**, filho do deus **Ninazu**. Seu nome pode significar etimologicamente 'Senhor da Boa Árvore'.

114 Um início do período dinástico aé u bacia do Templo de Nin irsu em Girsu (moderno Tello), fotografado onde está agora no Museu do Antigo Oriente em Istambul.



115 Gudea, príncipe de Lagas, é apresentado ao deus Enki por sua divindade pessoal Ningiszida, mostrada com serpentes com chifres (*queimador*) subindo acima de seus ombros. Detalhe do selo cilíndrico do próprio Gudea, período neo-sumério.



No poema sumério 'A Morte de Gil gamei', **Gilgamei** encontra Ningiszida e Dumuzi juntos no submundo. Os encantamentos babilônicos nomeiam Ningiizida como guardião dos **demônios** que vivem no mundo subterrâneo. O nome do deus também é mencionado em lamentos pela morte de Dumuzi.

Gudea, o governante sumério de Lagai que construiu o templo de **Nin irsu**, considerava

Ningiszida como uma divindade protetora pessoal (veja deuses pessoais), e gravou sua aparição para ele em um sonho.

Inesperadamente, no mito de Adajia, o sábio que viajou para o céu, encontramos Dumuzi e um deus chamado Giszida, certamente uma forma abreviada de Ningiszida, guardando o portão para o céu de Anu (An), o céu mais alto (ver cosmologia). Adapa é informado de que ele

Ninhursa tem

devo dizer, em resposta às perguntas dos deuses, que ele está de luto por dois deuses que desapareceram da terra, a saber, Dumuzi e Giszida. Isso, junto com a complicada interação dos temas de morte e imortalidade no poema, deixa claro que é excepcional que Dumuzi e Giszida sejam encontrados no céu nesta ocasião.

O símbolo e besta de Ningiszida era a cobra com chifres ou dragão *baiuu* (ver cobras) e astrologicamente Ningiszida estava associada à constelação que conhecemos como Hydra.

O nome do deus pode ter sido pronunciado 'Ningizzida'.

Veja Damu; cobra-dragão; deuses serpentes.

Ninhursaga

Ninhursaga era o nome sumério de uma das deusas-mãe, que era conhecida como 'mãe dos deuses' e certamente foi considerada a responsável pelo nascimento de muitos deuses e deusas. Muitos humanos os governantes gostavam de nomeá-la como sua 'mãe' também.

No mito sumério 'Enki e Nin hursaga, Ninhursa a (que também é chamada de Nin tur, **Damgalnuna** e Ninsikila no poema) é inseminada por **Enki**, que então estupra a filha de sua união no primeiro de uma série de estupros incestuosos. Eventualmente eles têm relações sexuais novamente e Ninhursaga dá à luz oito divindades favoráveis ao homem. Em outro poema, *Lugale*, um mito explica a origem do nome de Ninhursa a: o deus **Ninurta**, tendo derrotado o demônio **Asag** e seu exército de aliados de pedra, constrói as montanhas com pedras e decide renomear sua mãe Ninmah com o novo nome Ninhursa a ('Senhora da Montanha').

Sendo praticamente idêntica à deusa Ninmah, Ninhursa a era adorada no templo E-mah na cidade de Adab. No entanto, parece que ela também estava ligada à cidade de Kes, já que às vezes ela é conhecida como a 'Bélet-ili de Kes' ou como 'ela de Kes'.

Veja **deuses Dilmunitas; Lisina; símbolo 'ômega'** ; Sul-pa-e.

Você está sorrindo

Ninisina, cujo nome significa 'Senhora de Isin', era a deusa patronal da cidade suméria com esse nome (ver deuses locais). Ela era filha da deusa Uraé. Seu marido era Pabilsag e seu filho Damu. Já no terceiro milênio aC ela era adorada na Suméria fora de Isin, por exemplo em Lagas, mas com a ascensão do reino de Isin logo após o zooO AC sua importância como uma divindade especial de Isin aumentou. A partir deste período, também, ela

era conhecido pelo epíteto 'grande médico dos negrinhos (isto é, seres humanos)', e, como seu filho, Damu, ela era especialmente associada à cura (ver doenças e remédios). Ela foi comparada com Inana e às vezes era conhecida como 'grande filha de An' e outros epítetos próprios de Inana. Como Nin isina é realmente um título e não um nome, parece que Ninisina era de fato idêntica a Gula, 79 que era conhecida sob vários nomes.

Nikkarrak: veja Açúcar.

Ninkilim: veja mangusto.

Ninlil (Mullissu)

A deusa Ninlil era a esposa do deus Enlil. Embora seja provável que ela tenha sido uma divindade 'artificialmente inventada' (já que o prefixo Nin geralmente significa 'senhora', assim como Ensignifica 'senhor'), nomeada para fornecer uma esposa para seu marido importante, ela também é frequentemente chamada 'mãe', 'mãe misericordiosa' e assim por diante e talvez tenha sido uma forma de deusa mãe. Como uma divindade misericordiosa e benevolente, ela muitas vezes intercedeu com o marido em favor dos mortais.

O poema sumério 'Enlil e Ninlil' conta a história do estupro da jovem Nin lil por Enlil, pelo qual ele foi banido pelos outros deuses, e de como ela posteriormente se tornou sua esposa. Na tradição diferente do poema 'Enlil e Sud', Enlil se casa com a deusa Sud, que é então renomeada Ninlil (ver Nisaba).

Visto que na Assíria **Assur**, o deus nacional, era em alguns aspectos equiparado ao Babilônico Enlil, Ninlil era considerada a esposa de Assur. Na Assíria ela era adorada sob o nome

31 Mullissu (uma forma dialetal assíria de Mul liltu, derivada de uma forma dialetal suméria de Ninil).

Na Assíria, o animal de Mullissu era o **leão**.
Veja E-kur.

Ninmah

A deusa Ninmah atuou como parteira quando Nammu criou a humanidade, de acordo com o poema sumério 'Enki e Ninmah' (ver **criação**; deusas- mãe e **deusas do nascimento**). Mais tarde, ao comemorar, Enki e Ninmah beberam cerveja demais e ficaram alegres. Tendo desempenhado um papel subsidiário na criação, Ninmah agora desafiava Enki no sentido de que, por mais favorável ou desfavorável que a forma corporal da humanidade pudesse ser, ela poderia tornar seu destino bom ou ruim como ela escolhesse. Enki, aceitando o desafio, afirmou: 'Se o destino que você escolher for ruim, eu o melhorarei.' Seguiu-se um jogo bêbado, no qual Ninmah ficou furiosa com o sucesso de Enki. Eles inverteram os papéis, e Enki logo criou uma criatura tão doente ou fraca em todas as partes de seu corpo que Ninmah não conseguiu melhorá-la. A vitória foi concedida a Enki.

Ninmah também era o nome de uma constelação.

Veja **Ninhursaga**.

Ninmar: veja **deuses locais**.

Ninmena: veja **deusas-mãe e nascimento deusas**.

Ninmesarra: veja Enmesarra.

Ninsianna: veja **Inana**.

Ninsikila: veja **Ninhursaga; Lisina; Deuses Dilmunitas**.

Ninsun

O nome desta deusa significa 'senhora vaca selvagem' e é possível que originalmente seu culto estivesse associado ao gado selvagem (ver gorro com chifres). Já no início do período dinástico ela era considerada a esposa do rei deificado da cidade de Uruk, **Lugalbanda**. Lugalbanda

e Ninsun eram os pais do herói Gilgames, e nos jogos Babilônicos da Epopéia de Gil, o sábio Ninsun atua como intérprete dos sonhos sinistros de Gilgames.

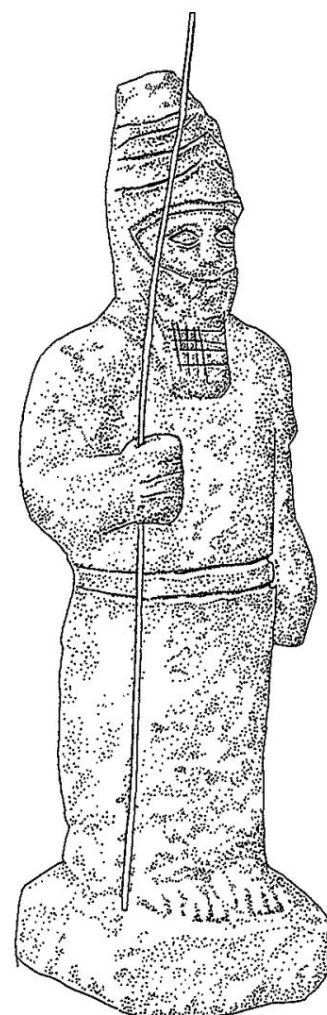
Ninsiku: veja **Enki**.

Ninsubur (deus)

Uma divindade masculina menor que funcionava como ministro (ver deuses e deusas) para An. Uma forma acadiana de seu nome era Il-abrat. Ele também foi assimilado ao deus Papsukkal, que funcionava como ministro dos deuses em geral. Pap sukkal foi associado à constelação conhecida na terminologia moderna como Orion.

Na arte neo-assíria e neobabilônica, Ninsubur/Papsukkal é descrito como um deus antropomórfico, usando um gorro com chifres e um manto comprido; ele fica de pé, como se estivesse em posição de sentido, e segura diante de si um longo cajado, estendendo-se de

116



116 Uma estatueta do ministro dos deuses, Ninsubur, em barro seco ao sol com bastão de metal.

Neobabilônico, de uma caixa de tijolos enterrada nas fundações do templo da deusa Nirihsaga em Kis.

Nisroch

acima do nível de sua cabeça até o chão. Muitas vezes ele fica em cima de um pódio. Comumente nos templos (de várias divindades) deste período, uma estatueta de barro seco ao sol do deus nesta forma seria enterrada em uma caixa de tijolos sob

o estrado da estátua de culto. A Velha Babilônia -
103 ian 'Figura com maçã' (ver maçã) foi considerado como uma iconografia anterior do deus, mas parece duvidoso.

34 O símbolo animal de Niniubur/Papsukkal, pelo menos desde o Período Kassita, era um pássaro ambulante.

Ninsubur (deusa)

Uma divindade feminina menor que funcionava como ministra (veja deuses e deusas) para Inana. Veja Namtar.

Nitinuga: veja Açúcar.

Nintu: veja **deusas** -mãe e **deus do nascimento - desses**.

Nintur: veja Ninhursaga.

Ninurta

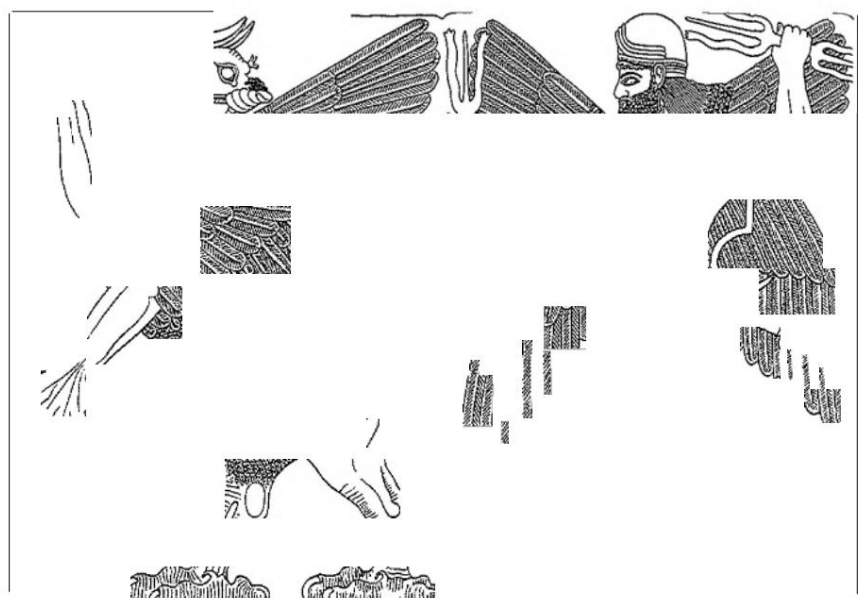
Não há evidência para o significado do nome do deus Ninurta, cuja adoração era muito antiga na Suméria. Como filho de Enlil, seu principal centro de culto era o templo E -su -me -

ša at Nippur. His wife was regarded as either **Gula** or, because of his close association with the god **Ningirsu**, **Bau**. Indeed, the personalities of the two gods Ninurta and Ningirsu are closely intertwined and, although his origin may have been independent, in historical times Ningirsu was a local form of Ninurta.

The most pronounced aspect of Ninurta's personality was his warlike nature. Several myths relate his martial exploits, mainly directed against the enemies of Sumer and in particular against the so-called 'rebel lands' or 'hostile lands' (the regions in the mountains to the east of Mesopotamia). Ninurta (or Ningirsu) is the gods' champion against the Anzû bird (**Imdugud**) when it steals the **tablet of destinies** from Enlil, thereby endangering the stability of civilisation. Ninurta (or Ningirsu) kills the **Slain Heroes** in a myth several times alluded to but nowhere preserved in full. 6, 117 135

A contrasting aspect, also to be found with Ningirsu, is Ninurta's rôle as a farmer god. In the so-called Sumerian 'Georgica', Ninurta gives detailed advice on the cultivation of crops and preparation of the fields, in fact on the farmer's activities throughout the year. The **plough** is captioned as a symbol of Ningirsu on Kassite **kudurrus**, and so perhaps represented Ninurta in Neo-Assyrian art. Another symbol 121

117 Uma cena mitológica em um relevo de pedra monumental do templo do deus Ninurta em Kalhu (moderna Nimrud), pertencente ao reinado do rei assírio Assurnasirpal II (reinou 3 º BC). Ninurta ou Adad persegue um monstro-pássaro leonino, talvez o Anzu ou Asakku.



de Ninurta no Período Neo-Assírio foi um

76 pássaros empoleirados.

Os dois aspectos, guerreiro e agricultor, são combinados no poema sumério *Lugale*, no qual Ninurta consegue derrotar o terrível demônio Asag e seu exército de aliados de pedra, e então passa a organizar o mundo, usando as pedras para construir as montanhas em tal uma maneira que córregos e lagos deságuam no Tigre e no Eufrates para torná-los úteis para irrigação e para facilitar a agricultura.

Os reis assírios eram devotados ao culto de Ninurta, como um deus guerreiro que os ajudaria contra seus inimigos. Em sua nova capital Kalhu (moderna Nimrud), Assurnasirpal II (reinou de 883 a 85 aC) construiu um templo para Ninurta adjacente ao zigurate (que também pode ter sido dedicado a Ninurta). A cena esculpida em lajes de pedra em relevo em ambos os lados da porta principal do templo pode representar, de forma única na arte monumental neo-assíria, uma cena mitológica: a derrota de Ninurta dos Asakku

117 (Asag) ou então do pássaro **Anzû (Imdugud)**.

155 De acordo com uma teoria, o disco alado simbolizava Ninurta na arte oficial do século IX aC, antes de ser transferido para **Assur** ou Yamai (Utu). Essa ideia, baseada em representações de um deus colocado acima do disco que parece ter uma cauda de pássaro, vista abaixo do disco, encontrou pouco apoio entre os estudiosos.

Veja **deuses pássaros; relâmpago (símbolo);** Nin hursaga; **Nisroch**; arco Iris; Heróis **mortos** ; **Uras (deus); Uras (deusa);** Zababa.

Nirah: veja deuses serpentes.

Distância

Como mostra um do grupo de sinais usados para escrever seu nome (uma pictografia de uma espiga de grãos), é mais provável que a deusa Nisaba fosse originalmente uma deusa dos grãos. A forma do nome Nisaba (ou Nissaba) parece mais correta do que Nidaba.

O culto desta filha de An e Uras é atestado desde os primeiros tempos dinásticos. Nisaba era, ou se tornou, uma deusa da escrita, da contabilidade e do conhecimento dos escribas. Em Lagas

ela era membro do **panteão** local daquela área (ver **deuses locais**), onde era considerada filha de **Enlil** e, portanto, irmã de

Nin irsu. O deus Haya era seu marido, mas mais tarde, provavelmente por causa de sua associação com a arte dos escribas, Nabû (também uma divindade escriba) seria seu esposo. Ela também foi identificada às vezes com a deusa Nanibgal (ver Ennugi).

No início do período dinástico, Nisaba era uma **deusa pessoal** dos governantes da cidade suméria de Umma. Mais tarde, porém, durante o Período Isin-Larsa, ela foi considerada a deusa padroeira da cidade de Erei. A deusa da vizinha Suruppak, Sud (veja **Ninlil**), era considerada sua filha. No mito 'Enlil e Sud', quando Enlil, deus de Nippur, deseja se casar com Sud, ele deve buscar a aprovação de Nisaba.

Nisroch

O rei assírio Senaqueribe foi assassinado em 681 aC, aparentemente por Arad-Mullissu e outro de seus filhos (eles foram preteridos para sucessão em favor de Esarhaddon).

De acordo com o relato bíblico (z Reis: ig; também z Crônicas: 3z, Isaías: 37 Stud Tobit: i), Senaqueribe foi morto enquanto adorava em o templo de seu deus, 'Nisroch'. Não está claro a qual deus assírio isso se refere: foi sugerido que é uma corrupção de **Ninurta**, mas isso é infundado.

Quando, no século XIX, Sir Austen Henry Layard escavou o palácio do rei assírio Assurnasirpal II (governou 883-8yt) aC) na cidade de Kalhu (moderna Nim rud), ele descobriu um grande número de baixos-relevos que mostravam imagens de um alado

figura com cabeça de águia. Referindo-se à história bíblica de 78, Layard rotulou as figuras de 'Nisroch' (em vista do suposto personagem de Ninurta como um deus-pássaro). Como figura-tipo monumental nos palácios, a cabeça de águia

o homem agora é conhecido por não estar presente tão tarde quanto

No reinado de Senaqueribe, o termo "Nisroque" ainda é ocasionalmente encontrado na literatura histórica da arte moderna para essa figura, também conhecida como o **demônio-grifo**.

00tkS E

maldições

'Herói Nu': veja Lahmu.

mulher nua

Figuras de barro feitas à mão de mulheres nuas aparecem na Mesopotâmia em tempos pré-históricos;

6 eles aplicaram e pintaram recursos. Figuras de mulheres nuas impressas em moldes de cerâmica ou pedra aparecem pela primeira vez no início do segundo milênio a.C. Embora as posturas variem ligeiramente, as figuras são em muitos aspectos semelhantes e provavelmente foram produzidas em massa. É muito improvável que eles representem uma deusa mãe universal, embora possam ter a intenção de promover a fertilidade. Possivelmente a mesma ideia foi responsável por um grupo relacionado de figuras femininas amamentando bebês.

118 Selos e estatuetas de barro do início do segundo milênio a.C. geralmente retratam uma mulher nua frontalmente completa. Muitas vezes ela fica em um pedestal como se representasse uma estátua de culto. A figura nunca usa o gorro com chifres da divindade, mas às vezes ela parece ser objeto de adoração. Tem sido sugerido que ela representa litar (**Inana**) em seu aspecto como deusa do amor sexual (ver pros titution e sexo ritual) ou, de acordo com outra teoria, a deusa Sala.

Na arte neoassíria e neobabilônica, uma



118 Uma mulher nua em pé sobre um pedestal, [à esquerda) um detalhe de um selo cilíndrico e (à direita) em relevo sobre uma placa de barro cozido de Larsa. Antigo Período Babilônico.

uma mulher nua de pé frontal que usa um boné com chifres e muitas vezes é alada é, sem dúvida, Istar como a deusa do sexo (embora as representações mais ameaçadoras do tipo tenham sido interpretadas por alguns como representações da demônio Lilitu).

1

Nudimmud: Este Enki.

números

Alguns números adquirem especial religião ou significado mágico por razões essencialmente matemáticas. Três, por exemplo, sempre foi considerado importante por causa de sua utilidade mágica e sua perfeição: três pontos podem ser dispostos graficamente de tal forma que cada ponto é equidistante dos outros.

Alternativamente, se um ponto é tomado como centro, os outros dois podem ser colocados equidistantes em cada lado dele. Assim, o mundo foi dividido pelos babilônios em três regiões sobrepostas, céu, terra e submundo, com a terra no meio. O céu foi dividido horizontalmente em três regiões uma acima da outra (ver cosmologia), ou o horizonte oriental foi dividido verticalmente em três

bandas, os caminhos de Anu (An), Enlil e Ea (Enki) (ver astrologia e astronomia).

A cosmologia anterior, suméria, da terra retangular em forma de campo com quatro "cantos" foi provavelmente a origem das quatro direções e quatro ventos (geralmente enumerados na ordem sul, norte, leste e oeste).

Quanto às figuras de fundação neo-assírias, foram depositados dois conjuntos de cinco cães modelo (dois de cada cor) 57.

De longe, o número mais significativo para os antigos mesopotâmicos era sete. É difícil ver qual pode ter sido a origem desse significado. O grupo de deuses chamados os **Sete** (deuses) foram equiparados às Plêiades (convencionalmente sete em número). Na magia, os cânticos devem ser repetidos sete vezes, sete demônios expulsos, sete deuses invocados, ações rituais são realizadas sete (ou sete vezes sete) vezes, sete selos cilíndricos são pendurados no pescoço de um paciente e assim por diante.

Há sete (ou quatorze) portões para o

submundo. Sete em alguns desses contextos pode ser substituído por oito. Às vezes, 'sete' ou 'oito' é usado para indicar um número indefinido.

Havia onze **Heróis Mortos**, e as **criaturas** de Tiamat também eram onze em número.

Cinquenta é frequentemente usado simplesmente para indicar um número grande. A Epopéia da Criação Babilônica termina com um hino aos Cinquenta Nomes de Marduk.

Como os babilônios usavam um sistema sexagesimal de contagem, múltiplos de sessenta, e em particular o número 3,600 (60'), para o qual eles tinham uma palavra especial (*longe*), e às vezes 36,000, também eram usados para expressar números particularmente altos - tanto quanto usamos 'centenas', 'milhares' ou 'milhões'.

Às vezes, os números eram usados para escrever os nomes das divindades mais importantes: 20 (GamaS), jO (SIn), 4 (Ea) e yo (Enlil).

Em honra

O deus Numusda estava especialmente associado à cidade de Kazallu, no norte de Baby Lonia. A evidência de sua adoração já existe no início do período dinástico, mas não continua após o antigo período babilônico. Ele era considerado um filho de Nanna, e talvez tenha sido um deus da tempestade. No mito 'O Casamento de Martu', a filha de Numusda insiste em se casar com o deus

Martu, apesar dos hábitos pouco atraentes deste último e da falta de um lar estável.

Vá em frente

A deusa Nungal (ou Manungal) era filha de **Ereskigal** e uma divindade do **submundo**. O deus menor Birtum, filho de **Enlil**, era considerado seu marido. Ela foi especialmente associada com o templo

E-kur em Nippur, embora ela tenha sido adorada durante o final do terceiro e início do segundo milênio aC em várias cidades, e foi membro do **panteão** local de Lagas (ver **deuses locais**). Mais tarde, ela foi identificada com Nintinuga (ver **Gula**).

Nusku

O deus Nusku (talvez para ser lido Nuska) era considerado tanto um filho quanto um ministro de **Enlil**. Em uma tradição variante, ele é descrito em um hyrrin sumério

como filho de Enul e Ninul, que também são incluídos como ancestrais de Enlil em uma versão de sua

descendência. De um modo geral, além de suas funções como ministro, Nusku

tem um caráter independente como um deus associado ao fogo e à luz. Às vezes **Gibil**, o deus do fogo, é descrito como filho de Nusku. Em encantamentos mágicos, Nusku está entre os deuses chamados para ajudar na queima de feiticeiros e bruxas (veja magia e feitiçaria).

No período neo-assírio, Nusku estava entre os deuses que eram adorados juntos em Harran, no noroeste da Síria (ver **Ningal**),

e neste momento ele parece ter adquirido uma importância desproporcional a seus começos relativamente humildes.

Em Harran, ele era considerado o filho da principal divindade de lá, **Sin (Nanna-Suen)**. Este grupo de divindades foi provavelmente adorado por uma população em grande parte aramaica, e Nusku é provavelmente o mesmo que o nome 'Nasuh' encontrado em nomes pessoais neo-assírios e como o deus escrito 'Nsk' em inscrições aramaicas antigas. Esses cultos aparecem

ter durado até os primeiros séculos dC e talvez até mais.

O símbolo de uma lâmpada que às vezes ocorre 93 na arte mesopotâmica do período cassita ao período neobabilônico é rotulado no **kudurrus** como um emblema de Nusku. 7

Oannes: veja **Berossos**; **figura vestida de peixe**; **Sete Sábios**.

juramentos e maldições

Em qualquer sociedade é normal fazer declarações solenes, provas ou acordos por meio de juramentos e punir aqueles que quebram ou voltam atrás em seu juramento. No mundo litigioso altamente desenvolvido da antiga Mesopotâmia, os juramentos eram usados especialmente na esfera jurídica, bem como em tratados e acordos políticos, para confirmar declarações de todos os tipos. Era normal jurar pela 'vida' de um ou mais deuses e, especialmente no período em que os reis eram deificados (ver **deificação de**

Pazuzu

reis), também (ou em vez disso) pelo rei; no início da Assíria também pela cidade (de Assur). Em alguns casos legais, especialmente no que diz respeito a disputas de fronteira ou outros assuntos que não podiam literalmente ser levados ao tribunal, era comum trazer para o local disputado do templo um emblema do deus, como a serra de Samas (Utu), e para as partes jurarem in loco em sua presença.

Jurar por deuses também era comum em conjurações mágicas, onde longas listas de deuses eram invocadas no exorcismo de demônios (veja **magia** e feitiçaria).

Penas físicas e psicológicas terríveis foram preditas para aqueles que quebrassem juramentos. Acreditava-se que o próprio juramento, e mais ainda a quebra de um juramento, gerava poderes sobrenaturais que podiam se voltar contra o jurado e dos quais ele precisava ser protegido por magia. Por esta razão, o juramento (mñiniu) está incluído na lista de atos potencialmente perigosos que uma pessoa psicologicamente perturbada pode ter cometido inadvertidamente, causando sua perturbação. Placas representando a deusa Lamastu referem-se em suas inscrições à aflição de um demônio chamado Mamitu, claramente uma personificação do juramento, e sugerem que a causa da doença ou possessão demoníaca foi considerada, neste caso, um juramento quebrado. ; foi sugerido que os símbolos dos deuses mostrados no registro superior de tais placas são uma metáfora visual para o juramento original. (Veja demônios e monstros; doenças e remédios.)

Maldições igualmente terríveis e explícitas foram invocadas sobre aqueles que cometeram crimes sociais; em particular, sobrevivem amplas evidências das maldições invocadas sobre aqueles que danificaram monumentos inscritos erguidos por governantes, ou monumentos de pedra registrando concessões de terra 90 anos (kudurrus). As maldições estão escritas nos monumentos para qualquer leitor posterior ler e pensar duas vezes: 'Que o deus Assur derrube sua soberania, esmague suas armas, derrote seu exército, diminua sua

fronteiras, decretar o fim de seu reinado, obscurecer seus dias, viciar seus anos e destruir seu nome e sua semente da terra.'

Veja Palha.

oferenda: veja barcos dos deuses; peixe; sacrifício e oferta.

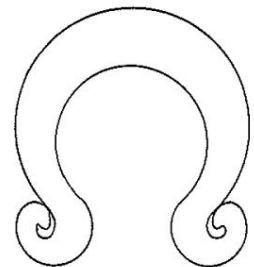
óleo: veja unção; adivinhação; libação.

'símbolo ômega

Um símbolo que se aproxima em forma de uma vertical ou letra grega maiúscula invertida ômega, mas com um número de pequenas variações, é atestada pela primeira vez em uma impressão de um selo dinástico primitivo, e é representada comumente desde os períodos babilônico antigo até o neobabilônico. Tem sido interpretada de várias maneiras pelos comentaristas modernos como uma representação de balanças, o jugo de uma carruagem, um cometa, um quadrúpede de chifres grandes, uma faixa de cabeça, uma peruca, as faixas usadas para embrulhar um bebê ou como o útero. Os defensores das duas últimas sugestões geralmente conectam o símbolo com a deusa-mãe **Ninhursaga**, ou com Nintu (veja **deusas-mãe e deusas do nascimento**).

Algumas placas de barro provavelmente Isin-Larsa ou do Antigo Período Babilônico com relevo moldado mostram uma deusa (provavelmente Nintu) flanqueada por motivos 'ômega' invertidos sob os quais se sentam formas humanas semelhantes a bebês recém-nascidos, como se recém-emergidos do útero. Tem sido sugerido que essas formas humanas bastante emaciadas podem representar kiiéu-demônios (fetos natimortos divinizados); tais demônios são conhecidos por terem sido um foco de sentimento religioso. Talvez o símbolo 'ômega' às vezes fosse associado a Istar (**Inana**) como deusa do sexo e da **prostituição**, pois nos selos neo-assírios é mostrado dentro de seu santuário. Em um selo cilíndrico da data assíria média de Samsat no alto Eufrates (na atual Turquia), um deus recebe adoração enquanto está em seu barco (veja barcos dos deuses). Uma vez que a divindade mantém em

119 Um emblema divino em uma forma semelhante a um ômega. Uma representação comum entre os símbolos esculpidos em pedras e selos tndnmi babilônicos.



90, 119

109

49

um lado um crescente, ele deve ser Sin (Nanna-Suen) ou um deus da lua local. Na outra mão ele segura o símbolo 'ômega'.

oniromancia: veja **adivinhação; sonhos e visões**.

Caso Pabil

A adoração do deus Pabilsag é atestada desde os primeiros tempos dinásticos. Ele era considerado filho de Enlil e era o cônjuge de **Ninisina**, a deusa padroeira de Isin (ver **deuses locais**). Como tal, ele tinha centros de culto em Isin e Nippur. Sua personalidade é pouco clara, mas do Antigo Período Babilônico às vezes era identificado com **Ninurta**

Nin irsu. Um poema sumério descreve a jornada de Pabilsag para Nippur (ver **jornadas e procissões dos deuses**).

Pabilsag também estava associada à cidade de Larag, uma das cidades onde floresceu a realeza em tempos antediluvianos, segundo a tradição suméria.

Astronomicamente, Pabilsag era a constelação que conhecemos como Sagitário (ver **centauro; zodíaco**).

Rei das Palmeiras

O Rei Palmeira é o nome de um dos monstros conquistados pelo deus guerreiro NinurtaHNinširsu (veja Heróis Mortos). Muito pouco se sabe sobre ele. Provavelmente o Rei da Palmeira era o nome de uma divindade local menor da região de Lagas cujo culto foi substituído pelo de Nin irsu (levando ao mito de sua conquista por Nin irsu). Há evidências de que ele foi adorado em Girsu no início do período dinástico.

A evidência de cultos de árvores na Mesopotâmia é muito limitada. O motivo posterior comum da
144 árvore estilizada ainda não foi explicada.

panteão

Há um sentido em que é impossível, em conexão com a antiga Mesopotâmia, falar de um panteão ("as divindades de um povo coletivamente"). Isso ocorre porque sob o título (geograficamente mal determinado) Mesopotâmia em

pelo menos 3.000 anos de história estão incluídos, incorporando três povos principais (sumérios, babilônios e assírios), mas também vários outros grupos étnicos que entraram como conquistadores (como os cassitas) ou que viveram na periferia da área central (como amorreus, elamitas, hurritas). Cada um desses grupos tinha seus próprios deuses. Inevitavelmente, durante o enorme intervalo de tempo, ocorreram desdobramentos, especialmente por meio do sincretismo. Em segundo lugar, não existe para a Mesopotâmia nenhuma declaração, coletiva e autoritária, de todos os mitos ou todas as divindades que possam ser reconhecidas de tempos em tempos pela mitologia clássica grega ou romana (por exemplo, a Teogonia de *Hesíodo* ou as *Metamorfoses* de Ovídio). Embora 'os deuses' sejam muitas vezes referidos em geral, isso certamente significava coisas diferentes em momentos diferentes.

Por outro lado, devido ao alto grau de sincretismo entre as divindades de diferentes povos, o panteão pode, em certo sentido, ser visto, juntamente com a escrita cuneiforme e a arte religiosa (em alguns aspectos) muito conservadora, como uma dos poucos elementos unificadores da cultura 'mesopotâmica'.

Ao todo, os nomes de mais de 3.000 divindades são preservados nos registros cuneiformes. A maior apresentação individual delas é a lista de deuses chamados (de sua primeira linha) 'An = Anum', um trabalho acadêmico babilônico destinado a fornecer equivalentes acadianos para as divindades sumérias; em sua forma completa, listou cerca de 2,00 deuses e deusas, mas a lista inteira ainda não foi recuperada.

Papsukkal: veja Ninsubur (deus).

Pazuzu

Pazuzu era um deus demoníaco assírio e babilônico 120 do primeiro milênio aC. Ele é representado com um rosto bastante canino com olhos normalmente esbugalhados, um corpo escamoso, um pênis com cabeça de cobra, as garras de um pássaro e geralmente asas. Ele é muitas vezes considerado como um mal sob o demônio do mundo, mas ele também parece ter desempenhou um papel benéfico como protetor contra ventos pestilentos (especialmente o vento oeste). Sua estreita associação com Lamastu levou à sua

151

deuses pessoais



120 Uma estatueta de cobre fundido ou bronze do deus demônio Pazuzu. O reverso está inscrito 'Eu sou o deus Pazuzu, filho do deus Hanbi, rei dos demônios do vento do mal'. Assírio ou Babilônico, 7 CORTúria BC. Ht. 46 milímetros.

sendo usado como um contra-ataque ao seu mal: ele a forçou de volta ao submundo. Amuletos de Pazuzu foram, portanto, posicionados em habitações ou, muitas vezes apenas na forma de sua cabeça, pendurados no pescoço de mulheres grávidas.

Pazuzu, aliás, fez sua última aparição até hoje como o demônio que possuía a garota nos filmes de Hollywood *Exorcist*.

deuses pessoais

Evidências do terceiro milênio aC indicam que os governantes, pelo menos, às vezes consideravam uma divindade ou divindades em particular como sendo de alguma forma íntima seu(s) protetor(es) especial(is).

Assim, Sargão de Agade e os reis de sua dinastia parecem ter sentido uma lealdade especial a Ilaba, e Gudea, o governante de Lagas, dirige-se à deusa Gatumdug como sua "mãe e pai". Da mesma forma, Utu-hegal, que expulsou os bárbaros gutianos da Suméria, pede a **Dumuzi** e Glgames que sejam seus "protetores". Os reis da Terceira Dinastia de Ur consideravam Gilgames como seu 'irmão' e fizeram

um culto especial ao pai desse deus, Lugalbanda.

No entanto, parece que foi após esse período que a ideia de uma divindade individual, mais pessoal, se desenvolveu. Essa divindade geralmente não é nomeada e é referida pelo adorador como 'meu deus' ou 'minha deusa': aparentemente pode ser uma divindade de qualquer sexo e (a julgar pelos nomes pessoais) todos podem ter um deus tão pessoal. Essa divindade não identificada atuava como uma influência protetora que zelava pela vida do indivíduo. Muitas vezes é feita referência ao 'deus (th) e deusa (ities)' de uma pessoa. Às vezes é dito da divindade pessoal que ele "criou" o indivíduo que está sob sua proteção. Possivelmente o nome da divindade era conhecido pelo indivíduo, mas foi omitido na fala normal, uma vez que ocasionalmente uma divindade é nomeada, por exemplo, 'Adad,

seu deus' ou 'Istar, minha deusa'.

A ideia de um deus pessoal benevolente é próxima à do benevolente *Aedu* (masculino) ou /nmassu (feminino), seres antropomórficos que acompanhavam pessoas (ver **lama**). Em um texto, o deus pessoal é responsável por enviar tais seres como agentes de sua proteção.

Claramente, era importante aplacar o deus ou deusa pessoal, que poderia ser ofendido de todas as formas, deliberadamente ou não. Costumava-se dizer de uma pessoa desafortunada que "seu deus o havia deixado", ou de uma pessoa psicologicamente perturbada que ela deve ter "ofendido" seu deus de alguma forma ou cometido um ato que era tabu para seu deus.

Veja 'grandes deuses'.

'planta da vida'

Na Epopéia de Gilgames, quando parece claro que Glgames não pode alcançar a imortalidade que busca, ele recebe a chance da juventude pelo sábio Ut-napiiti (**Ziusura**). Ut-napisti revela

a Gilgamei o paradeiro de uma planta que o rejuvenescerá. Para buscá-la, Gilgames amarra pedras aos pés e entra no mar: os pesos o ajudam a afundar até o fundo, onde encontra uma planta espinhosa como uma rosa. Gilgames explica ao barqueiro Ursanabi que comendo a planta pode-se rejuvenescer: a planta se chama 'O Velho Tornou-se Jovem'. Enquanto Gilgamei está se banhando mais tarde, uma cobra cheira a planta (que Gilgames deixou na terra), a pega e, como resultado, é capaz de soltar sua pele.

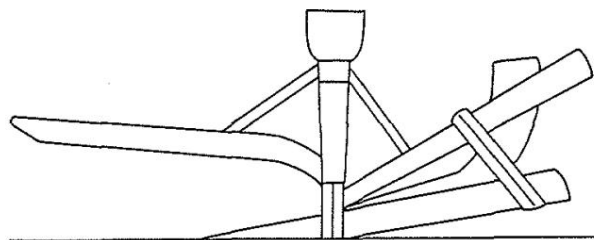
Um tema relacionado é encontrado no poema de Etana, o rei que viajou para o céu nas costas de uma águia. O que motivou Etana para começar foi a falta de filhos de seu casamento. Em um sonho, a esposa de Etana viu a inminu *s'a aladi*, 'planta de dar à luz', e foi sua oração a Samas (Utu) por esta planta que o levou à jornada com a águia.

Embora a frase 'planta da vida' não seja usada na própria Epopéia de Gilgames, foi ocasionalmente usada para se referir a uma planta mítica rejuvenescedora. Parece também ter sido o nome de uma planta medicinal específica.

arado

O arado, que é conhecido como um símbolo religioso desde o início do período dinástico até os tempos neo-assírios, é usado no kassita kudurrus para representar o deus Ningirsu (e também na arte neo-assíria e neobabilônica

121 provavelmente um emblema de Ninurta), embora em períodos anteriores seja mostrado como o atributo de



121 Um arado de sementes. Detalhe de uma pedra memorial de basalto do Rei Esarhaddon da Assíria e Babilônia (reinou de 680 a 66 aC), contendo um relato da restauração das muralhas e templos da cidade de Babilônia.

vários deuses e deusas. Segundo a tradição suméria, o arado foi uma invenção do deus **Dagan**.

sacerdotes e sacerdotisas

Em quase os primeiros documentos escritos encontram-se listas de títulos de oficiais, incluindo várias classes de sacerdotes. Alguns deles são funcionários administrativos da burocracia do templo e outros são especialistas religiosos que lidam com áreas particulares do culto. Registros posteriores deixam claro que uma hierarquia complexa de clero estava ligada aos **templos**, variando de 'sumos sacerdotes' ou 'sumos sacerdotes' a varredores de pátios. Não está claro se havia distinções fixas entre o clero sacerdotal e o clero administrativo: um tipo particular de sacerdotes é chamado de 'ungido'; outros são 'entrantes do templo', sugerindo que certas áreas dos santuários

tiveram seu acesso restrito. De um modo geral, o clero feminino era mais comum no serviço de divindades femininas, mas uma exceção notável era o en (acadiano *entu*) a casta alta sacerdotisa nos templos de alguns deuses nos períodos sumério e babilônico antigo, notadamente o de o deus da lua Nanna-Suen em Ur - onde o escritório foi revivido por Nabonidus nos tempos neobabilônicos (veja **gipar**) - e nos templos em Larsa, Isin, Sippar, Nippur e Kii. Algumas vezes o cargo era ocupado por uma filha do rei. Outras sacerdotisas foram:

naditu, ugbabtu: estes viviam isolados em uma residência dentro do templo, embora pudessem possuir propriedades e fazer negócios;

qadiitu, kulma?itu: estes, em contraste, podem ter estado envolvidos na **prostituição ritual**.

Entre as classes de sacerdotes estavam:

en (Akkadian *énu*): um sacerdote correspondente ao 122 em, mas servindo no culto de divindades femininas como Inana de Uruk;

mamas (*â?ipu* ou *maima!!u*): magos especializados em ritos médicos e mágicos para garantir proteção contra demônios, doenças e feitiçaria (ver magia e feitiçaria);

*prostituição e
sexo ritual*



122 Uma mulher, talvez a deusa Inana, fica na frente de símbolos de argolas e recebe oferendas de uma procissão de homens nus, que se acredita serem sacerdotes de seu templo. Detalhe de um vaso de pedra do período tardio de Uruk encontrado em Uruk (moderna Warka).

mat-in-gid-gid (éñN): adivinhos especializados em extispicy (veja adivinhação);

123 *gala* (*balu*): músicos especializados em execução de *bala* e outras canções de culto (provavelmente em coros, acompanhados por tambores);

nar (nñm): músicos especializados em execução solo de canções de louvor, acompanhando-se em instrumentos de cordas; em geral, cantores;

muhalDIM (desconfiança): cozinheiros do templo (também havia matadouros, cervejeiros, etc.);

isib ts'u e *rainku*): sacerdotes especializados em rituais de **purificação** (ver **unção**);

sanga (*risos*): geralmente 'padres', mas também administradores;

iatam (?*atammu*): administradores do templo;

mundo (feminino) (masculino *iâ'ilu*, feminino *id'i/tii*): intérpretes de sonhos.

Sacerdotes e sacerdotisas podem ter entrado no clero por dedicação. Eles provavelmente se distinguiam por sua vestimenta sacerdotal, especialmente por seus chapéus ou (em alguns casos) por terem a cabeça raspada ou por sua nudez. O 22 os títulos e funções dos sacerdotes variavam, é claro, de tempos em tempos e de lugar para lugar.

Veja peles de animais; figura vestida de peixe; Casamento Sagrado.

procissões dos deuses: ver **viagens e procissões dos deuses**.

prostituição e sexo ritual

Heródoto, escrevendo sobre a Babilônia no século V aC, afirma que toda mulher uma vez na vida teve que ir ao templo de 'Afrodite', ou seja, Istar (**Inana**), e fica sentada esperando até que um estranho jogue uma moeda em seu colo como o preço de seus favores. Então ela foi obrigada a ir com ele para fora do templo e ter relações sexuais, para cumprir seu dever para com a deusa. A história é provavelmente altamente imaginativa. No entanto, o



123 Um én/ñ assírio tocando um instrumento musical. Detalhe de um relevo de pedra fragmentado do palácio real em Nínive do rei Sena Querib (reinou de 7 4 a 68 aC). Ht.i.oom.

O escritor do século II d.C., Luciano, descreve, aparentemente por conhecimento pessoal, um costume muito semelhante no templo de 'Afrodite' (provavelmente Astarte) em Biblos, no Líbano.

É claro que a prostituição existia na antiga Mesopotâmia (onde o casamento era um contrato legal importante), e é muitas vezes referida. Uma prostituta famosa na literatura babilônica é Samhat, que primeiro seduz Enkidu na Epopéia de Gilgames. Mais tarde, em seu leito de morte, Enkidu a amaldiçoa em uma passagem que implica que os lugares normais para as prostitutas seriam na taverna, junto às muralhas da cidade, nas encruzilhadas e no deserto.

As prostitutas são mencionadas juntamente com vários grupos de mulheres engajadas em atividades mais ou menos religiosas. InanWistar parece ter sido apresentada como uma deusa protetora das prostitutas.⁸⁷ Em canções de culto, a deusa às vezes se refere a si mesma como uma prostituta, e seu templo é metaforicamente chamado de taverna. Parece possível que a prostituição tenha sido, em certa medida, organizada da mesma forma que outras atividades femininas (como parteiras ou aleitamento materno) e de alguma forma manipulada através da organização do templo. Mas este é um assunto que ainda não é claramente entendido e onde pesquisas futuras lançariam luz sobre a exploração das mulheres na Mesopotâmia.

129
Numerosos objetos da Mesopotâmia, desde os tempos pré-históricos até os tempos médios da Assíria, retratam cenas de relações sexuais, que, com ou sem razão, foram interpretadas como representações de sexo ritual, em particular o **Casamento Sagrado**. A prática de outros rituais sexuais envolvendo mortais menores e com objetivos menos importantes nacionalmente parece estar implícita nas muitas alusões obscuras na literatura a atividades sexuais de natureza pública, e as evidências pictóricas provavelmente devem estar relacionadas a elas. A análise é dificultada tanto porque as poucas observações nas fontes escritas são vagas e obscuras, quanto porque grande parte do material iconográfico é inédito (um reflexo da etiqueta acadêmica moderna).

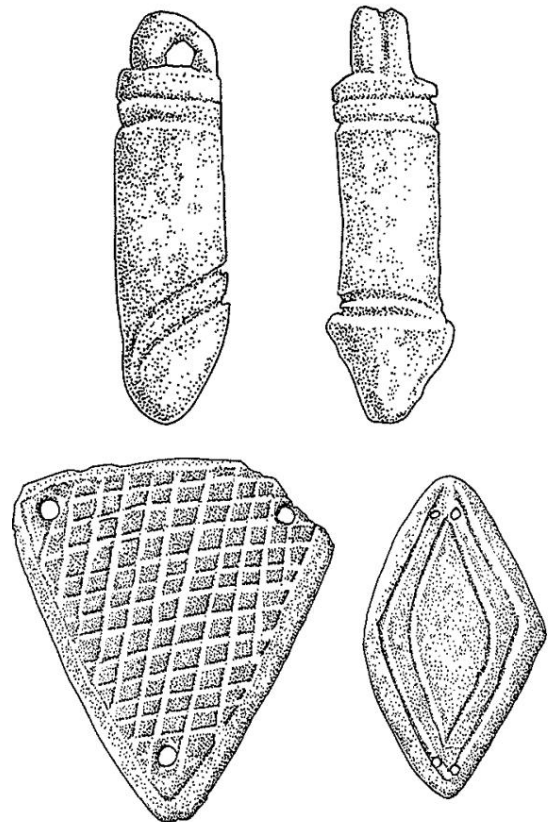
A representação da relação sexual frontal com o homem em cima parece ser restrita à arte glífica do início do período dinástico (com uma possível atestação na arte do período acadiano). Um tipo distinto de cama com pernas de animais, a presença de outras figuras além dos amantes e, ocasionalmente, banquetes sugerem que se trata de um ritual definido – talvez o Casamento Sagrado – e não de relações íntimas.

No início do segundo milênio aC, inúmeras placas de barro cozido mostram uma cena de relação sexual com o homem entrando na mulher por trás enquanto ela está curvada, bebendo de um vaso por um canudo comprido.

124
Nas **estatuetas** de chumbo da Assíria Média representando relações sexuais, o homem fica de pé e o

certo e

deixei



124 Alguns itens de natureza sexual do templo assírio médio de Istar em Assur. Uma estatueta de chumbo na forma de uma cena de relação sexual, aparentemente ocorrendo em um altar. Modelos de órgãos sexuais humanos, com orifícios para fixação e suspensão: falo de pedra, triângulo púbico e vulva de barro cozido.

a mulher sempre repousa sobre uma estrutura alta, geralmente interpretada como um altar. Essas estatuetas podem muito provavelmente representar relações sexuais rituais, embora definitivamente não seja o casamento sagrado anterior, que envolvia uma cama e não um ~~alveja~~ **farinha; sacerdotes e sacerdotisas**. Em vez disso, eles provavelmente estão de alguma forma associados ao culto de Istar (Inana) como deusa do amor físico e da prostituição, e foram, de fato, encontrados em seu templo em Assur (ver templos e arquitetura do templo). Do mesmo edifício vêm modelos de órgãos sexuais humanos masculinos e femininos: falos de pedra e barro, realisticamente perfurados longitudinalmente ao meio (e possivelmente usados na pessoa ou por estátuas de madeira) e modelos de barro dos púbis e vulva femininos.

Todos esses objetos sem dúvida tinham alguma propriedade amulética, e como as cenas sexuais envolvendo apenas o casal copulando e nenhuma outra pessoa são muito raras, pode ser que a maioria das representações seja de algum tipo de sexo cultural e não privado. Os encantamentos babilônicos para ajudar a superar a impotência sexual prescrevem, como parte dos procedimentos de acompanhamento: 'Você faz uma estatueta', para ser colocada na cabeceira da cama durante a relação sexual. Placas de barro do Antigo Período Babilônico com cenas de natureza sexual podem ter cumprido tal função.

purificação

Para realizar o serviço dos deuses com **sacrifícios e oferendas**, participar de rituais religiosos ou realizar efetivamente ritos envolvendo magia (especialmente aqueles dirigidos contra feitiçaria), era necessário que os participantes fossem 'puros'.

A maioria dos ritos de purificação envolve a realização de ações que são metáforas. Varrer e borrifar água limpam o

santuário e assentar a poeira, (metaforicamente) purificando a localidade. A queima de **recense** e outros **aromáticos** limpa o **ar e (metaforicamente)** purifica a atmosfera. O banho e a lavagem das mãos pelos participantes limpam o corpo **e** (metaforicamente) purificam a **pessoa**.

Às vezes, **sacrifícios de animais** podem ter um efeito purificador, como nas cerimônias de **Ano Novo**: no quinto dia das cerimônias, um **mago** entrava e limpava o espaço vago .

santuário do deus Nabû dentro do **complexo Esagil** . (A **estátua de culto** de Nabû ainda **não** havia chegado de Borsippa, a cidade vizinha onde Nabû normalmente residia.) O mago convocou um matador para decapitar uma ovelha, com o cadáver do qual purificaria o santuário de Nabû. (A palavra usada, literalmente 'limpar', é frequentemente usada em um sentido transferido.)

No devido tempo, o cadáver foi jogado no rio que **passava** pelo templo; da mesma forma o abatedor se desfez da cabeça da ovelha. Os detalhes deste ritual são muito semelhantes aos rituais *nam burbû* , destinados a **evitar** o efeito de males futuros (ver **magia e feitiçaria**). Claramente diz respeito ao santuário de Nabû, e não ao de Marduk, geralmente considerado central nas cerimônias de Ano Novo.

Veja **balde e cone; árvore estilizada e seus 'rituais'; sacerdotes e sacerdotisas**.

Qingu

Na Epopéia Babilônica da Criação, após a morte de Apsii (veja abzu) nas mãos de Ea (**Enki**), **Tiâmat** criou como seu campeão e chefe de suas forças militares o deus @ingu (pronuncia-se 'Kingu'). A autoridade foi conferida a ele quando Tiamat lhe apresentou a tábua dos destinos. Ele é descrito como o amante de Tiimat. Quando o exército de Qingu foi confrontado por Marduk, no entanto, logo perdeu o ânimo e evaporou. Apenas a própria Tiimat e sua guarda de monstros (criaturas de Tiamat) permaneceram firmes, mas na batalha que se seguiu eles também foram derrotados e mortos. Qingu e os deuses

de seu anfitrião foram feitos prisioneiros e desfilaram na procissão triunfal de Marduk. Marduk arrancou dele a tábua dos destinos e a apresentou a Anu (An).

Após sua vitória, Marduk iniciou a tarefa de reconstrução e reorganização. Com exceção de @ingu, ele perdoou os deuses capturados, pressionando-os em sua equipe para a construção da Babilônia. Então, no entanto, ele concebeu a ideia de delegar ainda mais os trabalhos a uma nova raça: a humanidade. Por sugestão de seu pai Ea, a fim de criar a humanidade, ele acusou Qingu de alta traição e o condenou à morte. Após a execução, a espécie humana foi feita do sangue do deus.

Veja **criação**; deuses mortos.

râbisu: veja demônios e monstros.

arco Iris

A coroa do deus Ninurta foi descrita como um arco-íris. Manzât, a palavra acadiana para arco-íris, também era o nome de uma deusa e de uma estrela na constelação de Andrômeda. A estrela pode ser ilustrada em um kudurru como um arco-íris arqueando sobre a cabeça de um cavalo. (Uma estrela chamada Cavalo estava localizada 81, 90 perto da estrela Arco-íris.)

'Rainbow' também era um nome literário da cidade de Uruk.

Cajado com cabeça de carneiro: veja **estandartes, cajados e cetros dos deuses**.

losango

O 'losango' ou 'losango' é um oval pontiagudo 76 dentro de quatro linhas de perímetro envolventes. É um motivo muito comum na arte mesopotâmica desde os primeiros tempos históricos até o período neo-assírio. Seu significado é incerto. O símbolo tem sido explicado de várias maneiras como um grão de milho, uma pedra de tâmara, um símbolo da terra, um olho ou a vulva de uma mulher. Que está de perto associado na arte com a deusa ilitar (Inana) e é semelhante aos modelos de barro de vulvas encontrados 124 em seu templo em Assur apoia a última sugestão. O losango parece ter tido uma função magicamente protetora.

direita e esquerda

Os antigos mesopotâmicos falavam invariavelmente de "direita e esquerda" nessa ordem. A mão direita era a mão de saudação ou bênção, e de

poste de anel

pureza, usado para comer. Presumivelmente, por causa da destra da maioria das pessoas, o lado direito (do fígado, da lua, das constelações) estava associado, em geral, à boa sorte na adivinhação.

enquanto a esquerda estava associada ao mal, mas devido à complexidade do cálculo de adivinhação e a necessidade de levar em conta todos os aspectos sinistros das entranhas ou outro material sinistro para produzir uma resposta completa, isso não pode ser tomado como uma generalidade geral. ação: em extispicy, por exemplo, não era apenas a posição do órgão, mas a posição da característica sinistra no órgão, que precisava ser considerada.

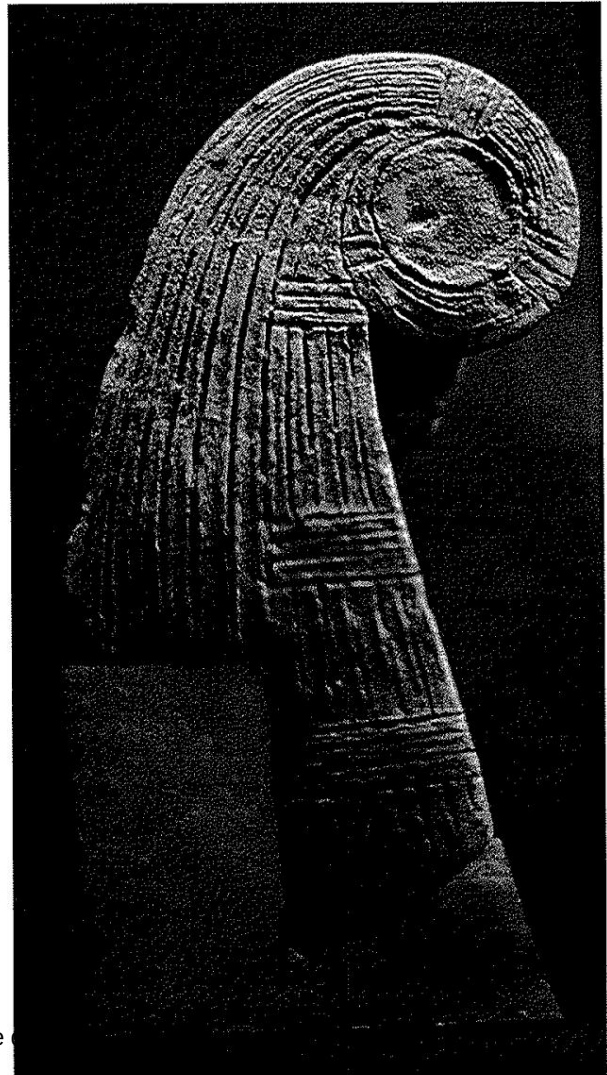
- 12 estatuetas protetoras divinas e semidivinas dos Períodos Neo-Assírio e Neo-Babilônico pode ter a perna esquerda descoberta e avançada. Isso pode estar relacionado à sua função de afastar e expulsar os espíritos do mal (ver demônios e monstros).

Em termos de proteção divina, considerava-se desejável ter divindades benevolentes à sua direita e à sua esquerda.

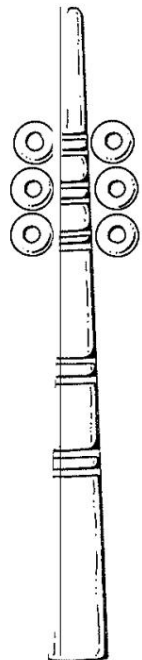
poste de anel

- 125 O poste com cabeça de anel, geralmente com serpentinhas, é comum na arte histórica inicial, principalmente
- 122 Uruk, muitas vezes descrito como um batente de porta para uma estrutura construída de juncos e provavelmente feita de um feixe de juncos amarrados, com as extremidades superiores dobradas para fazer um laço para o poste cruzado. Como esta forma é a forma mais antiga do sinal escrito para o nome da deusa Inana, deveria ser seu símbolo. Após o período de Uruk, o símbolo é encontrado, embora raramente, até o início do período dinástico, após o qual desaparece da arte. Seu desaparecimento pode ter sido devido à obsolescência da escrita pictográfica.

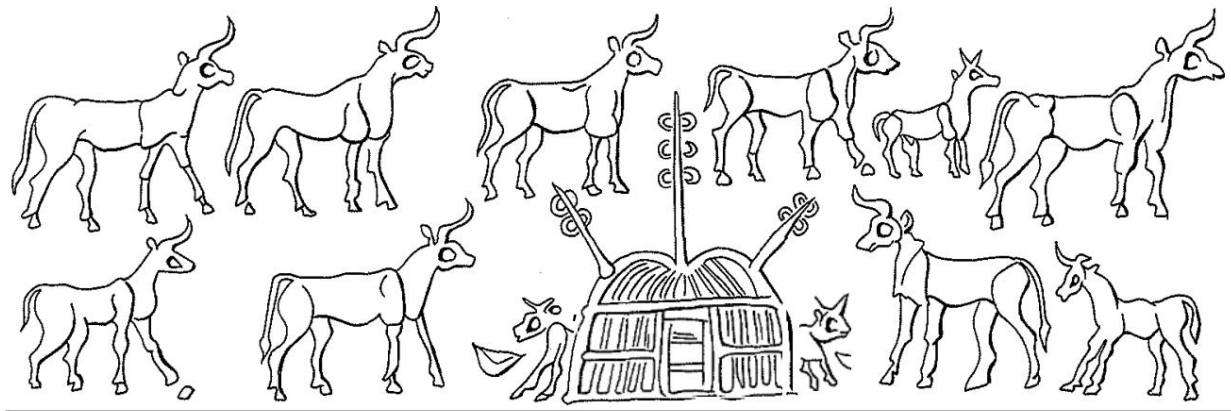
Um post de cabeça anelada bastante diferente sem A flâmula 139 é conhecida como um símbolo na arte da Early Dynastic. O fato de ser muitas vezes carregado como um poste por deuses com cachos (ver Lahmu) sugere uma possível associação com o deus Enki.



125 (*ab<n>e*) Um modelo de barro cozido de um chamado poste de anel, símbolo da deusa Inana, de Uruk (moderno Warka). Período de Uruk.



126 (*direita*) Um bastão. Detalhe da escultura em uma tigela de pedra do Período Uruk de Uruk.



127 O gado se reúne em torno de um estábulo, distinguido por suas varas com anéis. De um selo cilíndrico do período tardio de Uruk.

mastro

- 126 Este símbolo é comum no início da arte histórica e, como o ring-post, foi usado como um sinal na escrita pictográfica, mas seu significado é desconhecido. Nas primeiras representações, muitas vezes é visto em um contexto arquitetônico e em associação com cenas de criação de animais. Foi mais popular como símbolo e atributo no período neo-sumério, e é encontrado pela última vez na arte babilônica antiga. Quando mantido como objeto, nessas representações posteriores, é sempre mantido por um deus, nunca por uma deusa. Sugestões para a identidade deste deus são Adad (**Iskur**) e o deus do sol Samai (Utu). Os defensores do primeiro às vezes consideram o símbolo como uma estilização do relâmpago (símbolo), enquanto os defensores da identificação do deus como Samas viram o bastão do anel como uma versão da haste e do anel, pensado por alguns como um símbolo de Samas.
- 127

Quaisquer que sejam os méritos deste último argumento, uma identificação do deus que detém o bastão como Samas pode ser a sugestão mais plausível, pois o símbolo também é ocasionalmente associado ao homem-touro.

deus do rio: veja provação do rio.

rio do submundo

De acordo com algumas tradições sobre o mundo subterrâneo, ela foi alcançada, como na tradição grega posterior, atravessando um rio. No entanto, esta era uma visão atípica e não a usual

um (segundo o qual o submundo estava localizado abaixo da terra, abaixo do abzu: veja cosmologia). No poema neo-assírio 'A Vision of the Underworld', o barqueiro era o demônio Humut-tabal (cujo nome significa 'Apreste-se e leve embora'). Com isso pode ser comparado o barqueiro Sursunabu ou Urian abi na Epopéia de **Gilgames**, que transporta os jogos de Gil através das águas da morte. No entanto, Urganabi é mais propriamente o barqueiro de Ct napsi (Ziusura), e quando visitou Ut napsi Gilgames não estava visitando o mundo subterrâneo.

Cenas na arte neobabilônica mostrando Lamastu sendo levada de volta ao submundo tipicamente a retratam montando seu burro, colocado dentro de seu barco que navega em um rio, presumivelmente o do submundo.

151

A localização precisa do rio do submundo não é clara. Às vezes é chamado pelo nome de Hubur (sumério *id lu* que pode significar 'O rio que bloqueia o caminho de um homem').

provação do rio

Era prática padrão na Mesopotâmia desde o Antigo Período Babilônico, quando uma disputa legal não era solucionada por meios racionais (como, por exemplo, por causa de testemunhos juramentados conflitantes pelas partes envolvidas), encaminhar o caso ao deus do rio: em outras palavras, decidir por meio de um calvário no rio. O julgamento seria então declarado em nome de Id (o 'Rio Divino'), ou Sazi (filho do deus do Rio), ou Ea (**Enki**). A pessoa submetida à provação foi

haste e anel

obrigados a mergulhar no rio (em um local especial na presença das autoridades) e possivelmente nadar uma certa distância. Se saíssem em segurança, eram liberados. Se fossem vencidos e afundassem, eram culpados e tinham que retornar ao tribunal para sentença (multa ou execução), exceto na eventualidade involuntária de seu afogamento. Parece provável que apenas um dos litigantes, escolhido por sorteio, tenha se submetido ao negócio ou: nesse caso, seria o sorteio, tanto quanto a habilidade de nadar dos competidores, que determinaria o resultado. A provação do rio era considerada um expediente solene e, na verdade, uma forma de adivinhação.

O nome usual para o calvário do rio era *huriân* (sumério *id lu nigu*). Às vezes, o rio da provação era identificado com um rio específico (deificado), como o

- 4 Daban ou Diyala (ambos situados a nordeste da Babilônia) ou Hubur (possivelmente idêntico ao Habur, um afluente do alto Eufrates). Todos esses rios ficam fora da Babilônia e é possível que o rio da provação nestes casos esteja conectado com o rio do submundo, talvez pensado para estar em uma extremidade distante do mundo conhecido. Caso contrário, o rio é simplesmente chamado de Rio (deificado).

Veja **bruxaria**.

haste e anel

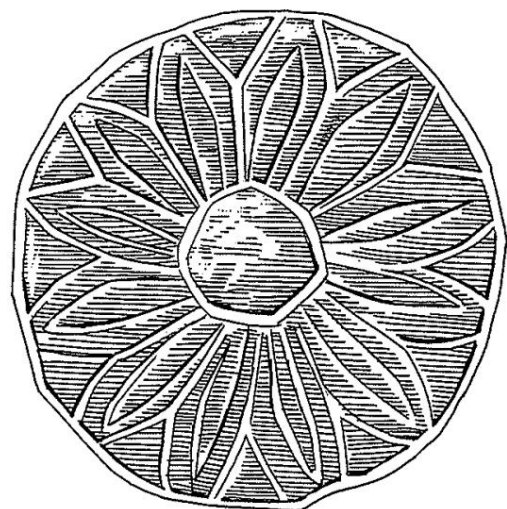
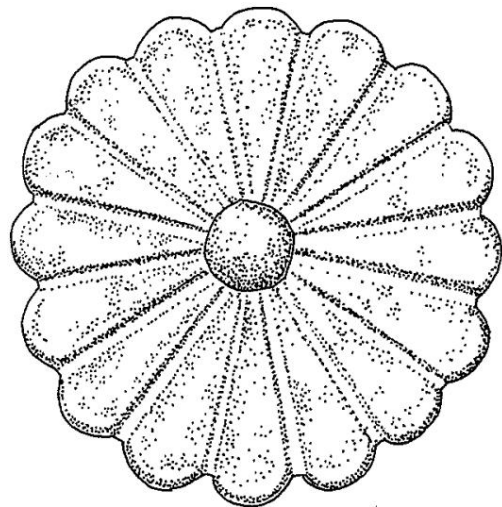
- 75 Com exceção de duvidosas interpretações dos primeiros dinásticos, o atributo divino "vara e anel" (aparentemente assim chamado também em acadiano) ocorre na arte desde o Renascimento sumério até o período neoassírio. Acredita-se que represente um par de instrumentos de medição, uma régua e uma fita, considerados simbólicos da justiça divina. Uma associação particular com o deus *Yama* (Utudim). Portanto, foi suscitado. Às vezes, 27 no entanto, a haste e o anel parecem ser um staff e um terço de contas. É evidente que eles representam uma indicação geral de divindade de alto escalão, pois 105, 132 podem ser mantidos por todos os principais deuses e deusas. Nos relevos neo-assírios em Maltai, as 31 divindades masculinas carregam uma "vara e anel", as divindades femininas um anel sem haste, talvez um terço de contas.

Veja **ring-staff**.

roseta

Rosetas aparecem nas extremidades curtas de uma calha do Período Uruk de Uruk, em associação com animais e um celeiro adornado com postes de **Inana** (ver **poste de anel**).

Nos selos do estilo Mitannian, o símbolo de sete pontos é normalmente disposto na forma de uma roseta. Isso não está relacionado, no entanto, com as 21 rosetas conhecidas da arte assíria média, mais comumente de faiança e encontradas juntas em grande número. Como muitos foram encontrados no templo de Istar (**Inana**) na cidade de Asur, alguns estudiosos ligaram o motivo a Istar, e é possível que no período neo-assírio a roseta ocasionalmente substituísse a 128



128 rosetas do Período Assírio Médio do templo da deusa Istar na cidade de Asur, (à esquerda) em faiança e (à direita) em chumbo.

129 Um modelo de cama de barro cozido, com casal amoroso, provavelmente de Isin — Larsa ou data da Antiga Babilônia. Acredita-se que tais itens tenham alguma relação cultural com os ritos do 'casamento' de Dumuzi e Inana.

L.*7



estrela como seu símbolo. A evidência, no entanto, não é clara. Rosetas simples são frequentemente vistas como uma decoração em pulseiras usadas por figuras humanas e sobrenaturais na arte monumental neo-assíria.

Casamento Sagrado

129 O Casamento Sagrado é um termo emprestado da história da religião grega (*hieros gamos*) para descrever pelo menos dois tipos diferentes de ritual na antiga Mesopotâmia.

A ideia de casamento entre divindades é usada em vários mitos mesopotâmicos como uma forma de explicar a criação. Em um ritual cujos registros datam principalmente dos períodos neo-assírio e neobabilônico ou posteriores, um casamento entre duas divindades foi realizado de forma simbólica.

cerimônia (chamada *hâdu*) em que suas **estátuas** de culto foram reunidas. Uma cama cerimonial era necessária para que as estátuas pudessem 'casar'. Tais cerimônias simbólicas são conhecidas por **Marduk e ĩarpanitu** (fazendo parte das **cerimônias de Ano Novo**); Nabû e Taimetu (ou Nanaya), ĩamas (Utu) e Aya (Serida); e Anu (An) e Antu. Esses "casamentos" não parecem estar diretamente relacionados a mitos particulares.

Bem diferente disso, e conhecido desde períodos muito anteriores, é um ritual de amor aparentemente entre um rei humano deificado (ver **deificação dos reis**) e a deusa **Inana**, vista como uma contrapartida simbólica da união mítica do deus **Dumuzi** com Inana. . A evidência exclusivamente literária para este 'casamento'

data do período da Terceira Dinastia de Ur e do Período Isin, e ainda é incerto se um "casamento" real (temporário) entre o rei e uma sacerdotisa humana representando Inana realmente ocorreu, ou se todo o ritual foi puramente simbólico. As belas canções e poemas em sumério pertencentes ao culto Inana Dumuzi sugerem que se acreditava que a fertilidade da vegetação, animais e humanos dependia de alguma forma da união de Inana e Ama-uisumgal-ana (um aspecto de Dumuzi); mas como não sobrevive nenhuma descrição exata de um ritual (da forma como são preservados os detalhes das cerimônias de Ano Novo), é difícil saber se alguma forma de reencenação dramática ocorreu ou não. Um 'casamento' entre uma sacerdotisa emu (ver sacerdotes e sacerdotisas) e um deus local da tempestade, provavelmente Adad ou Wer (ver **Iskur**), é conhecido da cidade síria de Emar no século XIV aC. Possivelmente aqui também um governante personificou o deus.

Não se sabe qual foi a fonte imediata de informação para a história contada por Heródoto (que pode ter visitado a Babilônia no século V aC), segundo a qual uma mulher passou a noite em um santuário no topo do **zigurate** da Babilônia, esperando para ser visitado pelo próprio Bél (Marduk), embora seja claramente uma reminiscência do que se conhece de períodos anteriores na Mesopotâmia.

Veja prostituição e sexo ritual.

árvore sagrada: veja árvore estilizada e seus 'rituais'.

sacrifício e oferta

A ideia mesopotâmica difundida de que o homem foi criado para atuar como servo dos deuses significava que era considerado necessário alimentar e vestir os deuses constantemente e fazer-lhes presentes. Entre esses vários tipos de oferendas, o termo sacrifício refere-se especialmente à matança de um animal. Exatamente as mesmas comidas e bebidas eram oferecidas aos deuses que eram consumidas pelos humanos, com talvez mais ênfase nos itens de luxo: carne fresca frequente, peixe, creme, mel, bolos e os melhores tipos de cerveja. Incenso e madeiras aromáticas foram queimados antes deles, como eles podem estar em um

banquete humano. Esses sacrifícios e oferendas tomavam duas formas: as oferendas 'regulares', oferecidas nas refeições diárias ao longo do ano (assim como os serviços diários são realizados em uma igreja cristã); e as ofertas especiais e ocasionais feitas em festivais que podem ser ocorrências mensais ou anuais. Roupas também foram oferecidas. Os comestíveis e roupas reais foram redistribuídos para a equipe do templo (de acordo com regulamentos hierárquicos estritos, de sumos **sacerdotes** a varredores de pátio) depois de serem apresentados aos deuses. Além das oferendas organizadas, os indivíduos podem fazer oferendas pessoais conforme sua escolha.

As ofertas feitas como presentes se dividem em três categorias. Primeiro, aqueles que eram "úteis" para os deuses - camas, cadeiras, barcos, xícaras e vasos, armas dedicadas a despojos de guerra e joias - foram todos absorvidos pelo tesouro do templo como parte da "propriedade" do deus. Em segundo lugar, as estátuas dos ofertantes podem ser colocadas diante do deus para representá-los em constante oração diante da divindade. Essas e outras oferendas de agradecimento geralmente trazem inscrições declarando que foram oferecidas 'pela vida' do ofertante, ou em nome de outra pessoa. Finalmente, ofertas podem ser feitas como uma forma de solicitação. Modelos de membros humanos, de camas, de mulheres grávidas e **figuras** de animais podem ter sido desse tipo.

Não era apenas em **altares** e mesas de oferendas dentro dos templos que **o sacrifício de animais** era oferecido, pois nos primeiros períodos certos lugares fora do próprio templo eram especificamente demarcados para esse fim. Em uma das séries de templos pré-históricos (período Ubaid) em **Eridu** e em uma sala próxima à entrada de outra, os arqueólogos encontraram montes de cinzas contendo grandes quantidades de espinhas de peixe. Aparentemente, eles não faziam parte de um estoque de comida ou sobras das cozinhas, mas os restos de sacrifícios contínuos e repetidos. Em uma construção posterior (Período Uruk), um recinto foi preenchido com cinzas e ossos de peixe. Ao contrário das salas do templo anterior, este recinto era de três lados, com uma frente aberta, e representava uma área delineada longe do próprio templo. Oferendas de peixes do pré-histórico e do início histórico

períodos também são conhecidos de Girsu (Tello) e Uruk, onde grandes quantidades de ossos de peixe, incluindo esqueletos completos e peles, foram encontrados amontoados em recintos.

Este tipo de oferta de peixe em grande escala é desconhecido desde a Terceira Dinástica Período e mais tarde. Em vez disso, desses primeiros períodos históricos, encontram-se depósitos fechados que continham oferendas mistas de vários animais, incluindo peixes, pássaros e outros pequenos animais, além de cabras e gado. Alguns desses depósitos também continham grãos e matéria vegetal. Eles são de dois tipos principais: uma sala contendo trincheiras retangulares rasas, cada uma com um piso inclinado (confinado ao início do período dinástico), e estruturas de tijolos circulares (encontradas comumente até o período da Terceira Dinastia de Ur, inclusive, com um última ocorrência conhecida no Antigo Período Babilônico).

No primeiro desses arranjos, as áreas de sacrifício foram dispostas quase de forma idêntica aos locais de oferta de peixes anteriores, com uma trincheira estreita (cerca de quatro metros de comprimento por dois terços de um metro de largura) cavada em ângulo no chão de uma recinto. As paredes internas da vala foram rebocadas com argila e rebocadas após cada incineração. Ocasionalmente, os lados da vala eram forrados com tijolos. Juncos ou esteiras de junco foram colocados no chão. A trincheira foi cortada em linha reta na entrada, mas foi arredondada na extremidade mais profunda, onde o fogo foi aceso. Depois que tudo foi queimado, a vala foi varrida e preparada para a próxima incineração. Em Uruk, a entrada da trincheira estava sempre orientada para o nordeste. Em alguns casos, grandes vasos de cerâmica foram colocados ao lado das trincheiras; também continham ossos de peixes, pássaros e outros pequenos animais. Às vezes, os recintos ficavam tão congestionados com detritos de sacrifício que as paredes circundantes precisavam ser aumentadas em altura. Algumas das trincheiras de sacrifício em Uruk (entre as primeiras) estão localizadas no recinto de E-ana, o templo de Inana. Em uma data um pouco posterior, eles foram preenchidos com alvenaria regularmente e não foram mais usados.

As estruturas arredondadas parecem ter servido

mais ou menos a mesma função. Eles foram localizados dentro de recintos ou (aparentemente) em parcelas ao ar livre.

Não sabíamos nada sobre os antecedentes desse método de sacrifício, apenas que eles eram constantemente repetidos nos mesmos lugares, muitas vezes perto do templo, mas nunca dentro dos próprios santuários.

Veja vida após a morte; dedicação; comida e bebida dos deuses; sacrifício humano; libação.

Canudo

A palavra acadiana *salnu* (sumério *nu* ou chin) é usada para se referir a qualquer peça de arte representativa – figurativa ou não. 'Imagem', 'representação' ou 'representante' (no sentido de um objeto que representa uma pessoa ou criatura sem necessariamente ser um retrato delas) são todas traduções possíveis. A palavra é usada para se referir a estátuas, estelas e estatuetas. Também pode significar 'constelação'.

Desde pelo menos o Período Assírio Médio, Salmu às vezes é usado como o nome próprio de uma divindade, um deus do sol que pode ser identificado com Samas e, em um texto babilônico médio, é considerado o pai do deus Bunene (ver Utu). Nas fontes neo-assírias, o nome ocorre ocasionalmente no plural, como se denotasse um grupo de divindades.

A forma Salmu-sarri ("Salmu do rei") é provavelmente um nome modificado do(s) mesmo(s) deus(s) (singular ou plural).

Foi sugerido que Salmu é um nome para o disco alado.

O mesmo

Os encantamentos do Antigo Período Babilônico destinam-se a proteger crianças, homens e mulheres jovens e prostitutas do ataque do demônio Samana, que é descrito como tendo boca de leão, dentes de dragão, garras de águia e cauda de escorpião. O nome também parece estar associado a uma doença de grãos, possivelmente transmitida por um inseto nocivo.

Não é certo se este demônio é originalmente o mesmo que a divindade menor cuja adoração é atestada em Lagas e uma ou duas outras cidades sumérias durante o período dinástico inicial. A escrita de seu nome é irregular, mas parece

Sarpānītu

foram pronunciados Saman. Ele também foi (sob o nome Saman-ana) incluído entre os Heróis Mortos enumerados no poema *Lugale*.

Sarpanito

Sarpariltu era o nome da deusa que era considerada a esposa de Marduk e que, conseqüentemente, era a principal deusa da cidade da Babilônia. Ela era adorada sob o nome de Erua como uma deusa do parto, do acadiano N, 'estar grávida'. Seu nome Sarpanitu provavelmente significa 'ela de Sarpan' (o nome de uma cidade ou vila (ainda) não localizada, talvez perto da Babilônia), não, como se pensava anteriormente, 'ela que brilha como prata refinada

(*šarpu*)'.

Veja deuses Dilmunitas; Casamento Sagrado.

Sataran: veja **Istaran**.

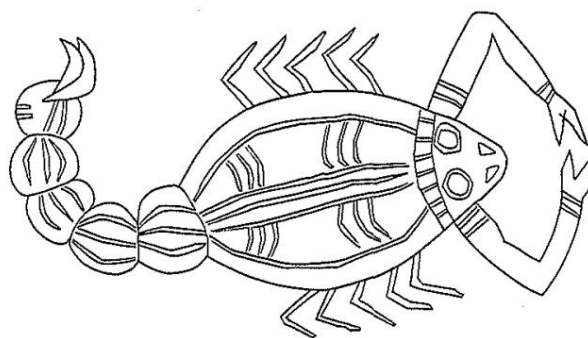
viu: ver Preço.

cimitarra: veja **Nergal; estandartes, bastões e cetros dos deuses**.

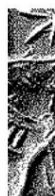
escorpião

As representações de escorpiões são conhecidas desde os tempos pré-históricos, mas não de forma desigual como símbolo religioso até o final do século XX. Período Kassite em kudurrus, no qual a criatura de 7,90 é rotulada como símbolo da deusa 130 Ishara.

Embora não seja fatal, a picada do escorpião encontrada na Mesopotâmia é suficientemente dolorosa para



130 (*capaz*) Um escorpião, símbolo da deusa Ishara. Um dos símbolos esculpidos em um *kudwni* do Período Kassite.



131 (/eJi) Selos cilíndricos neo-assírios, com impressões enroladas, representando diferentes tipos de homens-escorpião. Hts. zg mm.

sugerem a criatura como uma imagem adequada de poder e proteção. Feitiços mágicos foram usados para neutralizar o efeito da picada. Nas representações de escorpiões e **personas-escorpião**, a cauda é sempre enfatizada, elevando-se ameaçadoramente ao longo das costas ou sobre a cabeça.

O Escorpião também era o nome babilônico da constelação de Escorpião (ver **zodiaco**).

escorpião

131 *Girtablullu*, 'homem-escorpião', é o termo acadiano para um ser sobrenatural com um chifre gorro de divindade, cabeça humana com barba, corpo humano, os quartos traseiros e garras de um pássaro, um pênis com cabeça de cobra e uma cauda de escorpião. Ele pode ou não ter asas. A criatura é vista pela primeira vez na arte da Terceira Dinastia de Ur e do Período Acadiano, mas era comum apenas nos tempos Neo-Assírio e Neo-Babilônico.

O tipo sobreviveu na arte até o período helenístico.

Como atendentes de Samas (Utu) (na arte

82 muitas vezes apoiando o disco alado solar ou com suas cabeças possivelmente mostradas acima das pontas das asas), os homens-escorpião também foram, no Período Neo-Assírio, poderosos protetores contra demônios. Estatuetas de madeira deles são prescritas, juntamente com estatuetas de outros demônios e monstros benéficos, em instruções neo-assírias para rituais de **magia protetora**, e um exemplo real foi encontrado em um depósito na cidade Urariana do século VII aC de Teisebaini (moderno Borrão de Karmir). Esses rituais mencionam figuras de 'macho

e feminino' escorpião-escorpião, mostrando que a 'mulher-escorpião' era uma figura na arte, embora nenhuma representação dela tenha sido ainda identificados: pares de figuras com cauda de escorpião são comuns, mas geralmente parecem representar dois machos barbudos (compare **tritão e sereia**).

Na Epopéia da Criação Babilônica, o homem-escorpião é contado como uma das **criaturas de Tiāmat**, enquanto na Epopéia de Gilgames, um terrível homem-escorpião e uma mulher-escorpião guardam o portão do Monte Masu, onde o sol nasce.

Uma combinação iconograficamente bastante diferente de humano e escorpião com cabeça humana, 90, 131 corpo inteiro e pernas de um pássaro e cauda de um escorpião é vista na arte do Período Kassita, Neo-Assírio, Neo-Babilônico e Selêucida. Não está claro se isso também é um *girtablullû*.

selos dos deuses

Como os humanos, os deuses tinham seus próprios selos para marcar suas propriedades ou para dar seu acordo a documentos legais. Na prática, eram usados para significar a propriedade ou o acordo da administração. Entre os mais famosos estão os selos cilíndricos do deus **Aesur** enrolados nas tábuas dos 132 chamados 'tratados vassalos' do rei assírio Esarhaddon (reinou 680-669 aC), que tinham como objetivo garantir a sucessão real.

Sebittu: veja Sete (demônios); Sete (deuses).

132 Um adorador se ajoelha diante do deus Assur. (Atrás está o deus do tempo Adad.) O desenho de um selo assírio médio do deus Assur, a partir de sua impressão em uma das tábuas de argila dos 'tratados vassalos' do rei Esarhaddon. Encontrado em Kalhu (moderno Nimrud).

O fundo estava coberto com um longo texto, agora muito fraco e em grande parte ilegível.



serpentes

serpentes: veja dragões; cobras.

sete: ver números.

Sete (demônios)

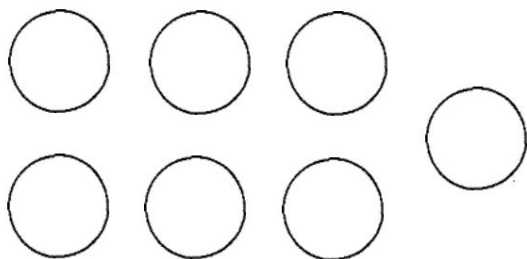
A palavra acadiana *sebittu* é um substantivo singular que significa um 'grupo de sete'; O sumério *imin#i* corresponde a isso. 'Os Sete' é um nome dado a um grupo de demônios, descendentes de An e Ki, que atuam como assistentes do deus **Nergal** (Erra). Uma coleção de encantamentos mágicos parece identificar os Sete com sete *udugs* malignos nomeados, às vezes também chamados de 'Sete e sete' ou 'Sete vezes sete'.

Veja **Sete (deuses)**.

sete pontos

Com possíveis antecedentes que remontam a tempos pré-históricos, o símbolo dos sete pontos (ou globos) é conhecido pela primeira vez de forma inequívoca na arte glíptica mitaniana, e tornou-se comum nos períodos neoassírio e neobabilônico. Nos selos Mitannianos os pontos são geralmente dispostos como seis pontos ao redor de um ponto central, formando uma espécie de **roseta**. Depois disso, no entanto, os pontos são normalmente mostrados simplesmente em duas fileiras de três, com o sétimo ponto colocado entre as fileiras na extremidade. Desde cedo (pelo menos desde os tempos assírios médios), os sete pontos aparecem como um símbolo em estreita associação com outros símbolos claramente astrais, como o disco **solar** e o **crescente**.

Na arte assíria, babilônica e posterior, eles eram considerados uma representação das Plêiades: uma versão nova, embora menos popular, do símbolo mostrava sete estrelas em vez de pontos. Inscrições também



133 Sete pontos, símbolo dos Sete (deuses), como comumente representado em Neo-Assírio e arte neobabilônica.

identificar o símbolo como o dos *Sebittu* ou Sete (**deuses**), com os quais as Plêiades estavam evidentemente associadas. Veja **zodíaco**.

Sete (deuses)

Assim como para um grupo de demônios (veja Sete (**demônios**)), *Sebittu* (sumério *Iminbi*), 'os Sete', é um nome dado a um grupo de deuses benéficos cujo poder pode ser aproveitado contra **demônios** malignos por meio de encantamentos mágicos.

'Os Sete' operam em conjunto com sua irmã Nariidu, provavelmente na origem a deusa elamita *dess Narunte* (ver deuses elamitas), e assim podem ser de origem elamita. Eles devem ser distinguidos dos Sete **Sábios** Babilônicos (*npénJJñ*). Eles podem ser idênticos aos sete filhos de Ishara. Eles às vezes são nomeados (como 'Sete e sete') junto com outro grupo, que pode ser os sete filhos de **Enmesarra**. Havia templos para estes

Sete nas capitais assírias de Kalhu (Nimrud), Dfir-Sarkén (Khorsabad) e Nínive. Astrologicamente, eles foram identificados com o grupo estelar Plêiades.

A iconografia padrão dos Sete no Período Neo-Assírio é conhecida. Eles usam chapéus cilíndricos altos com bordas superiores emplumadas e longas vestes abertas. Cada um carrega um machado e uma faca, bem como um arco e aljava. Estes são os atributos prescritos para os Sete em rituais relativos à colocação de **estatuetas** protetoras em locais definidos ao redor de uma casa. Na prática, quando em outras formas que não a arte plástica, essa iconografia poderia, ao que parece, colocar problemas, pois em uma laje de relevo de pedra do palácio de Assurbanipal (reinou 668-c. 627 BC) em Nínive, os arcos longos foram esculpidos primeiro, em seguida, apagado em favor dos machados e facas.

Pelo menos na arte neo-assíria e neobabilônica, os Sete eram simbolizados pelos **sete** pontos, às vezes substituídos por sete estrelas (provavelmente uma alusão à identificação com as Plêiades).

Veja **zodíaco**.

cobra de sete cabeças: veja cobras.



134 Três dos Sete divinos, carregando machados e facas, e com seus arcos originais apagados. Relevo de pedra monumental do palácio real do rei assírio Assurbanipal (reinou 668-605 a.C.) em Nínive. Ht. 0,8 m².

Sete Sábios

De acordo com a tradição babilônica, sete sábios ('homens sábios' ou 'sábios') viveu antes do dilúvio. Os textos rituais neobabilônicos e neoassírios dão seus nomes e as sete cidades das quais se acredita terem vindo, embora existam tradições variantes que não podem ser totalmente reconciliadas umas com as outras.

Diz-se também que outras figuras antediluvianas foram a *gripe ap*, notadamente Adapa de Eridu.

Os Sete Sábios devem ser distinguidos dos Sete (deuses) (S porque as instruções neo-assírias para rituais, incluindo figuras de proteção, prescrevem conjuntos de figuras dos Sete seguidos por aqueles dos Sete.

Sábios. Figuras de diferentes formas dos Sete Sábios devem ser feitas, algumas aparentemente em forma humana, algumas vestindo peles de peixe (ver figura vestida de peixe) e figuras aladas com rostos de pássaros (ver griffin-demon).

A tradição dos Sete Sábios parece ser preservada no relato de Berossos de oito crias.

sexo

turas que surgiram do mar nos 'primeiros dias', começando com Oannes e terminando com Odakon. No épico babilônico de Gilgames, os Sete Sábios são creditados com a construção das muralhas de Uruk.

Veja deuses mortos.

sexo: ver **criação; Inana; prostituição e sexo ritual; Casamento Sagrado.**

Sibittu (Sebittu): veja Sete (demônios); Sete (deuses).

Embreagem

A deusa Siduri (Siduri na versão hurrita) é a proprietária da cervejaria no limite do mundo na Epopéia de Gilgamei. Em sua jornada para Ut-napisti (Ziusura), Gilgames conhece Siduri, que tenta persuadir o herói a abandonar sua busca pela imortalidade e desfrutar dos frutos que a vida presente tem a oferecer:

Gilgames, aonde você vai!
Você não encontrará a vida pela qual está procurando.

Quando os deuses criaram o homem,
Eles atribuíram a morte para a humanidade,
Mantendo a vida para si mesmos.
Gilgames, enche a tua barriga, alegra-te
de dia e de noite.
Faça um banquete de alegria todos os dias.
De dia e de noite, dance e brinque.
Deixe sua roupa ser limpa e fresca,
Sua cabeça seja lavada, seu corpo banhado em
água.
Olhe para a criança que segura sua mão, Deixe sua
esposa se divertir em seu colo.
Esta é a realização do homem!

pecado

As várias palavras em sumério e acadiano que são traduzidas como 'pecado' (ofensas contra a lei moral ou divina) são igualmente usadas para se referir a 'crime' (violação da lei civil ou criminal) ou a males sociais, como a prevalência do crime em um país. Os reis assírios gostavam de falar em 'punir' os 'crimes' de seus inimigos (crimes que consistiam em resistir ao Império Assírio ou não aderir a um

tratado imposto a eles), mas isso é em grande parte propaganda. No entanto, foi reconhecida uma distinção entre crimes que deveriam ser tratados pelos tribunais e crimes de natureza mais social. Tais 'pecados' podem ser deliberados, mas todo um rito mágico é dedicado a aliviar o paciente dos numerosos pecados que podem ser cometidos por negligência involuntária.

O paciente pode nem saber qual deus ou deusa ele ou ela ofendeu. Tal pecado pode ser 'desfeito', 'expulso' ou 'anulado' por um deus, e é enfatizado que 'a oração pode desfazer o pecado'.

O uso da palavra 'paciente' neste contexto enfatiza a visão babilônica do pecado como comparável à doença. O pecado podia ser transmitido por parentes ou herdado dos pais; poderia ser 'apanhado', por exemplo, sentando-se na mesma cadeira em que se sentara uma pessoa tabu.

Como a doença, também podia ser curada por rituais mágicos envolvendo poções e unguentos de ervas acompanhados de encantamentos. Nisto podemos reconhecer como 'pecado' um sentimento consciente de pecado e culpa, uma consciência, que pode ser salva por práticas mágicas ou pela oração. Olhando de outra maneira, podemos dizer que as manifestações de distúrbios psicológicos foram interpretadas como evidência de 'pecado' e podem muito bem ter sido curadas por rituais nos quais o paciente tinha fé. Os babilônios não tinham uma doutrina do pecado *original*, mas acreditavam que todos nós somos muito *propensos* ao pecado.

Veja o bem e o mal; magia e feitiçaria; tabus.

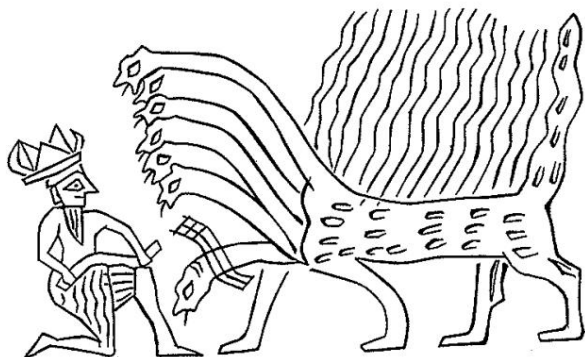
Pecado: veja Nanna-Suen.

Heróis mortos

Os Heróis Mortos eram um grupo bizarro de mortos monstros considerados mortos pelo deus guerreiro Nin irsu (ou em outra versão por **Ninurta**). Estes incluem o Carneiro Selvagem de Seis Cabeças, a Serpente de Sete Cabeças (ver **cobras**), o Dragão, o **Rei Palmeira**, o Gyp Sum, o Cobre Forte, o Kuli-ana, o Barco Nogiffiitn, Lord Saman-ana, o touro Bison e o **Imdugud**. Pássaro. O mito da “matança” desses monstros – alguns animais escos, outros aparentemente inanimados – pode ser

135

35,86



135 O deus Ninsirsu ou Ninurta mata o monstro serpente de sete cabeças *mšimsñ6u*. Detalhe de uma placa gravada em concha do início do período dinástico.

remonta ao período de Gudea, governante da cidade-estado suméria de Lagas, que reconstruiu o templo de Ninširsu em Girsu e fez muito para promover o culto desse deus. Gudea providenciou para que os 'Heróis Mortos' recebessem oferendas no novo templo de Ninširsu.

De fato, há evidências de que pelo menos a Palmeira, o Carneiro Selvagem, o Cobre e o Saman eram adorados como divindades menores até duzentos anos antes, e há razões para acreditar que o mito de sua 'assassinato' por Ninširsu foi uma tentativa de absorvê-los em sua mitologia.

Mais tarde, outros troféus foram adicionados à lista, e o mito foi transferido para outras divindades como **Zababa**, **Lugalbanda**, Erra (Nergal), Marduk ou mesmo **Nabû**. Alguns dos monstros outrora aterrorizantes foram finalmente transformados em demônios menores e seres benignos cuja presença poderia ser aproveitada para afastar demônios hostis. No Período Neo-Assírio, pequenas **figuras** de argila de seres, alguns dos quais podem ser rastreados até os Heróis Mortos de Ninširsu, foram enterrados nas fundações dos edifícios para proteger seus habitantes de distúrbios demoníacos. Tradições como a dos Heróis Mortos podem ter contribuído para os mitos gregos do Oriente Próximo.

origem, como a dos Trabalhos de Héracles.

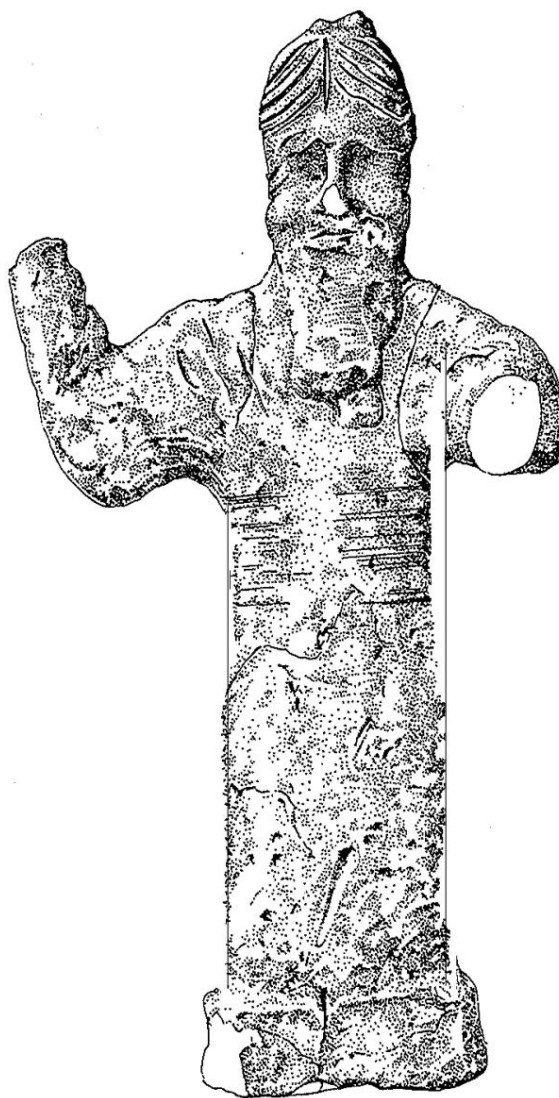
Veja campanha; **búfalo**; **homem-touro**; deuses mortos; de **mons e monstros**; **dragões**; **tritão e sereia**; **O mesmo**; **As criaturas de Tiāmat**.

ferir deus

Uma vez que a chamada postura de 'golpear' é a posição 136 inevitável para empunhar certas armas, os 'deuses feridores' aparecem na arte de todos os períodos.

O termo é aplicado em particular, no entanto, a uma figura em neo-assírio e neobabilônico.

arte que usa o gorro com chifres da divindade e muitas vezes um kilt curto; ele pode estar nu acima da cintura. Ele mantém um punho no ar e a outra mão em direção ao chão. Ele é muitas vezes emparelhado



136 Uma estatueta de um deus com o punho erguido 'golpeando' o ar, possivelmente o deus Lulal, feito de barro queimado pelo sol. Neobabilônico, de uma caixa de tijolos enterrada nas fundações de um prédio público em Kit.

cobra-dragão

14,32, com o **leão-demônio**. Ele ainda não foi certamente identificado com nenhum deus nomeado, embora possa representar o deus Lulal (ver La -**tarāk** e Lulal).

cobra-dragão

O dragão-cobra (com chifres, corpo e pescoço de cobra, patas dianteiras de leão e patas traseiras de pássaro) é representado desde o período acadiano até o período helenístico como um símbolo de vários deuses ou como um híbrido geralmente magicamente protetor não associado especificamente a nenhuma divindade. Ao comparar a figura representada no

137 portões e caminho processional na Babilônia com a descrição das operações de construção dada pelo rei Nabucodonosor II (reinou 604-y6z aC), foi possível identificar com certeza com o nome acadiano da criatura como *mus's'u*, 'cobra furiosa'. As complexas mitologias e associações divinas que cercam a criatura só recentemente foram coletadas e explicadas. O *mus'hussu* era originalmente um atendente de Ninazu, o deus da cidade de Eshnunna.

Foi "herdado" pelo deus Tispak quando ele substituiu Ninazu como deus da cidade no período acadiano ou no início da antiga Babilônia, e em Lagas tornou-se associado ao filho de Ninazu, Ningis zida. Possivelmente após a conquista de Eshnunna por Hamurabi, a criatura foi transferida para o

8.105 novo deus nacional babilônico, **Marduk**, e 110 depois para Nabû. A conquista da Babilônia pelos

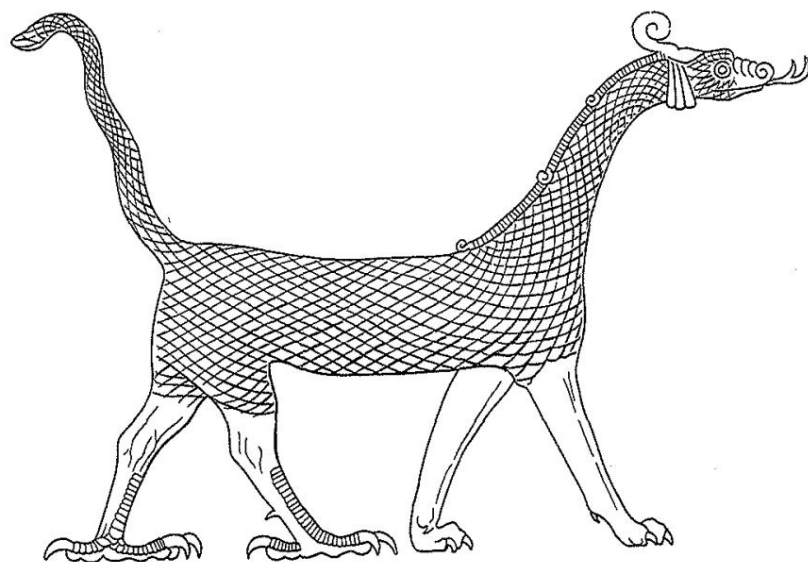
Rei assírio Senaqueribe (reinou loi—68i

Bc) trouxe o motivo para a Assíria, normalmente como a besta do deus do estado **Assur**. Nos relevos rochosos de Senna Querib em Malai, no entanto, a criatura acompanha três deuses diferentes, Assur, E1li1 (Enlil) e outro deus, provavelmente Nabû.

31

deuses cobras

Os deuses serpentes da antiga Mesopotâmia, especialmente Nirah, parecem ser as únicas divindades totalmente animais, não antropomórficas (embora **La-tarāk** possa ter tido um caráter leonino). O deus serpente Nirah era adorado na cidade de Dêr, localizada na fronteira norte entre Mesopotâmia e Elam, como ministro de Istaran,



137 (sobre) Deuses serpentes. Detalhe de um selo cilíndrico do Período Acadiano.

138 (esquerda) O dragão-cobra (*mUhu!u*) conforme retratado repetidamente em tijolos do Portão de Istar e da Via Processional da Babilônia, construídos para o rei Nabucodonosor II (reinou COQ-šÛ2BC)

o deus da cidade de Dér (ver deuses locais). Seu culto ali é atestado desde os primeiros tempos e teve vida longa. Ele também foi adorado até os tempos da Babilônia Média no **E-kur**, o templo de Ellil (Enlil) em Nippur, onde era considerado uma divindade protetora do templo e uma presença protetora. O culto de Irhan, uma divindade da cidade de Ur e provavelmente na origem um deus que representa o rio Eufrates, permaneceu dependente até o período da Terceira Dina de Ur, mas depois foi sincretizado com o culto de Nirah. É possível que o símbolo da serpente encontrado no kudurrus represente o deus

7,90

Nirah (ver cobras).

Um deus antropomórfico com a parte inferior do corpo de uma cobra, mostrado em selos cilíndricos do Antigo Período Acadiano, também pode representar Nirah.

137

Para a cobra de sete cabeças, veja cobras.

No selo cilíndrico de Gudea, príncipe de Lagas, o governante, é apresentado à presença de uma divindade superior por um deus de cada um de cujos ombros se ergue uma cobra com chifres. Isso provavelmente pretende representar Ningiszida, considerado por Gudea como sua divindade protetora pessoal (ver deuses pessoais).

115

cobras

As representações de cobras são naturalmente frequentes na iconografia desde os períodos pré-históricos, mas nem sempre é fácil decidir se tinham ou não algum valor religioso. Quando descritos como atributos de divindades, eles são vistos associados a deuses e deusas. Como símbolo independente, a cobra aparece no kudurrus e é identificada

7,90



139 Um vaso de esteatita esculpido com um dragão (éfiino) e serpentes entrelaçadas e inscrito com uma dedicatória de Gudea, príncipe de Lagas, ao seu 'deus pessoal' Ningiizida. De Girsu (moderno

Tello). Ht. 230 iRITl.



disco **SOL**'r

pela inscrição em um como simbolizando o ministro do deus Istaran (e assim é possivelmente Nirah: veja deuses das serpentes). As cobras continuaram a ser retratado na arte religiosa e secular em períodos posteriores. Como um símbolo divino na arte neo-assíria e neobabilônica, a cobra pode ser identificada a partir de textos rituais diretamente como o deus Nirah.

O motivo das duas serpentes entrelaçadas como se fossem um pedaço de corda era muito comum no início da arte histórica, suméria e neo-suméria e depois ocorre esporadicamente em selos e amuletos até o século XIII 8c. Um dos melhores

139 exemplares estão esculpidos em um vaso de esteatite dedicado por Gudea de Lagas ao seu deus padroeiro Ningiszida.

A víbora com chifres (*CeraSteS cerastes*), uma cobra pouco venenosa nativa do Oriente Médio, tem um par de dobras de pele semelhantes a espinhos em sua cabeça. Na arte, a forma de uma cobra com um par de chifres saindo da testa ocorre como um símbolo em Kassite kudurrus e na arte neo-assíria como um elemento de desenhos de selos e na forma de estatuetas magicamente protetoras. Foi identificado como a criatura chamada em acadiano *b0'S'Tilu* (sumério *mud-la-tur*). As tradições mitológicas são obscuras, mas nos tempos assírios a figura era muitas vezes um tipo magicamente protetor. Uma cobra com chifres variante com patas dianteiras foi aparentemente considerada como uma criatura diferente, embora carregasse em acadiano o mesmo nome

139 *ba!mu* (Sumério Num). Este ser também era conhecido como *us"umgallu* (sumério *uS"umgal*).

Originalmente um dos troféus de Ninurta (veja Slain Heroes), foi mais tarde - quando o dragão-cobra se tornou o animal de Marduk - o símbolo de vários deuses anteriormente associados ao dragão-cobra, incluindo Ningiszida.

Um monstro *mu?mahh u* de sete cabeças é referido em textos mitológicos e retratado na arte dinástica primitiva como uma espécie de dragão com

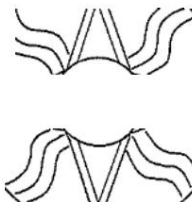
135 sete longos pescoços e cabeças de cobra. Esta criatura pode ser a hidra de sete cabeças morta pelo deus Nin irsu ou Ninurta (veja Heróis Mortos), também referido em feitiços.

Veja mangusto; 'planta da vida'.

140 O disco solar do deus do sol Lamas.

disco solar

O disco com estrela de quatro pontas e três linhas onduladas radiantes entre cada um



dos pontos ocorre desde o acadiano até o período neobabilônico. É quase 21,90 invariavelmente um símbolo do deus do sol Samas (Utu). O 7, 76

Os nomes acadianos do símbolo eram *S"ams"atu* e *niphu*. Muitas vezes foi representado em um poste como um padrão.

feitiçaria: veja magia e feitiçaria; feitiçaria.

pá (símbolo)

O fuste com cabeça triangular, como símbolo 141 independente, às vezes sobre uma base, e como atributo de uma figura, é conhecido desde o período neo-sumério 49 até o período neobabilônico. É atestado por inscrições em monumentos cassitas, neoassírios e neobabilônicos como a pá ou enxada (termo) do deus Marduk, talvez 90 originalmente uma divindade agrícola, que se tornou o 7,10 deus nacional da Babilônia. No Período Assírio, a finalidade agrícola original do objeto era conhecida, mas talvez considerada de relevância diminuída. Em algumas representações assírias, especialmente nos relevos do palácio quando segurados por figuras de Lahmu, parece ter se transformado em uma lança, à qual a forma original se aproximava. Ainda é referido, no entanto, como uma mera 'pá'.

Em tempos posteriores da Babilônia, alguns escravos foram marcados com o dispositivo de uma pá (ver dedicatória).

esfinge: veja **toros e leões com cabeça** humana .

141 O msw 'pá', como bol do deus babilônico Marduk.

estandartes, cajados e cetros dos deuses Vários padrões, 76
cajados e cetros diferentes ocorrem como símbolos divinos.
Um bastão com cabeça de carneiro é conhecido desde a
antiga Babilônia até o Período Aquemênida, e é identificado
por evidências de inscrições da escultura cassita e assíria
como um símbolo do deus Ea (Enki). Geralmente repousa 7
sobre uma base, mas ocasionalmente fica sozinho ou nas
10 costas de um peixe-cabra. Às vezes, em selos neo-assírios,
Ea carrega um cajado, talvez uma forma abreviada do cajado
de cabeça de carneiro.

Um bastão com cabeça de águia (ou cabeça de grifo) é
90 representado apenas no Kassite kudurrus, a ser identificado
7 pela inscrição em um como um símbolo do deus Zababa.
Mais tarde, foi adotado como um dos padrões militares
assírios.

74, 142 Um bastão ou cimitarra com cabeça de leão (ou melhor,
leão-demônio, com orelhas de burro) é encontrado como um
motivo desde o acadiano até o período neobabilônico. A partir
das inscrições em um kudurru e uma estela neobabilônica,
7 mostra-se um símbolo do deus do submundo Nergal.

O cetro ou maça de duas cabeças de leão é
um atributo e símbolo comum na arte neo-suméria, e está
associado a uma variedade de divindades, masculinas e
t3,90 femininas. Aparentemente, era um símbolo de uma divindade
particular nos monumentos kassitas e neo-assírios.
Exatamente qual deus ele representa depende da restauração
de pequenas lacunas nas inscrições de duas das estelas
rochosas da Baviera da Assíria

10 kiflg Senaqueribe (reinou em 704-681 aC): Ner gal, Ninurta e
Nusku foram sugeridos cada um. Nergal é o mais provável
na epigrafia
motivos. Ele foi desconsiderado porque seu símbolo no
kudurrus está bem estabelecido como o bastão ou cimitarra
com cabeça de leão, mas talvez o cetro de duas cabeças de
leão tenha sido considerado apenas como uma variante disso
(e as cabeças de leão geralmente têm orelhas eretas) . De
qualquer forma, os outros dois deuses também têm um outro
símbolo identificado nas Idéias (o pássaro pousado de Ninurta
e a lâmpada de

Nusku) e Ea é conhecido por ter dois símbolos separados, o
peixe-cabra com cajado de cabeça de carneiro e a tartaruga.

Padrões militares neo-assírios são ocasionalmente
mostrados em cenas de campanha em relevos esculpidos
assírios, especialmente aqueles de
Assurnasirpal II (reinou de 883 a 825 aC). Eles representam
várias divindades e foi sugerido que o exército foi dividido em
unidades apoiadas pelos diferentes templos. As tropas de
Istar (**Inana**) carregavam uma bandeira mostrando a própria
deusa, armada e colocada dentro de um nimbo de estrelas.
Outro padrão representando um deus puxando um arco e
ficando entre correntes de água e um par de touros voltados
para fora pode ter significado as legiões do templo de Adad
(Iskur) - os riachos das montanhas eram responsabilidade do
deus da tempestade, provavelmente porque ele era o deus
das chuvas e porque o som reverberante das águas correndo
sobre as rochas lembrava o trovão. Um padrão militar do
reinado de

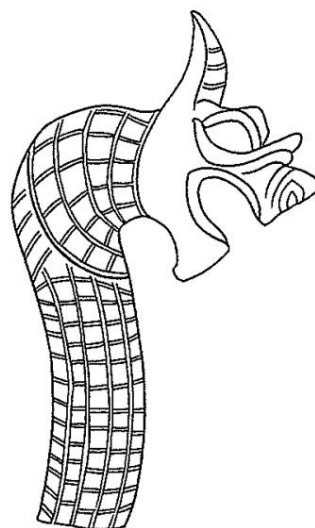
Sargão II (reinou em 722-705 aC) retrata um deus incomum
com a cabeça de um falcão: sua identidade é desconhecida.

Veja pássaros; deuses-pássaros; Ninsubur (deus);
poste de anel; pessoal do anel; disco solar.

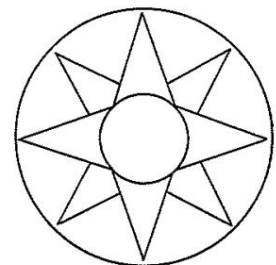
estrela (símbolo)

A estrela de oito pontas é conhecida desde os tempos pré-
históricos até o período neobabilônico

82, 143,
158

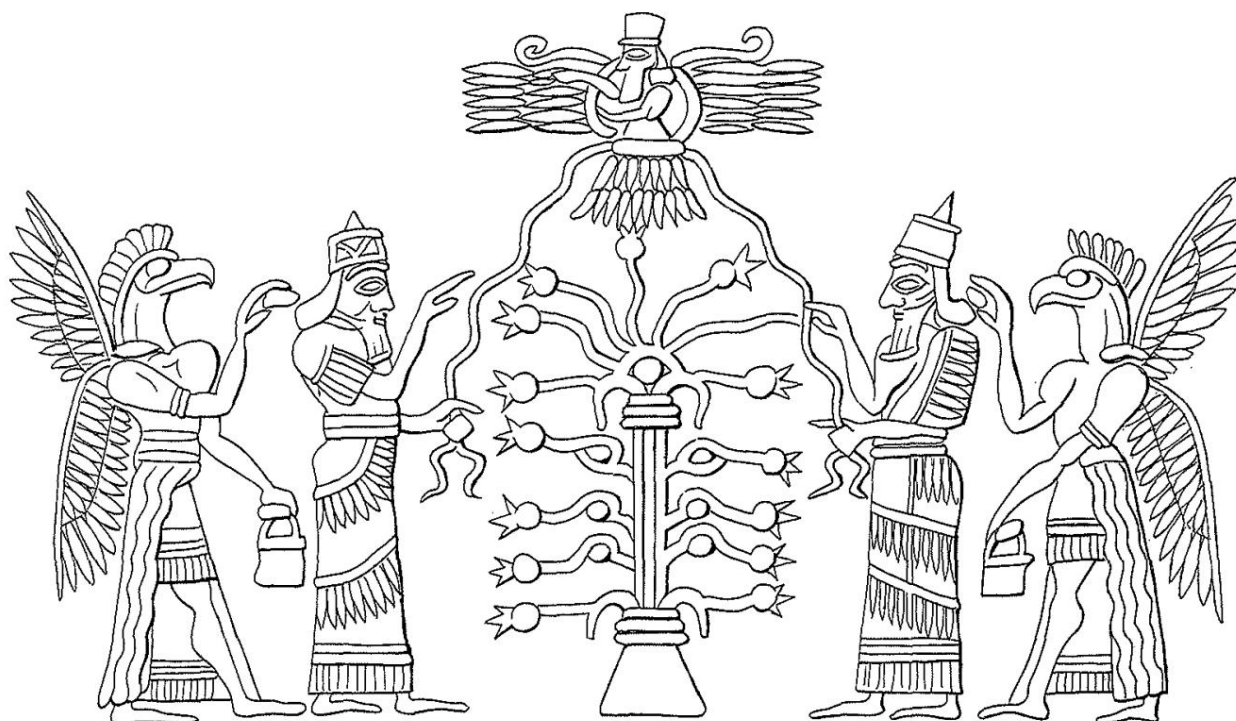


143 (abaixo) O disco-
estrela, símbolo da
deusa Istar.



142 (ab-n-e) Um estandarte com cabeça de leão—
demônio (leão com orelhas eretas), um emblema do deus do
submundo Nergal. Um dos símbolos esculpidos em um éHow
do Período Kassite.

estátuas



144 O rei assírio, mostrado duas vezes, está de cada lado de uma árvore estilizada e a imagem do deus sol Samas em seu disco alado. Demônios-grifos protetores alados com baldes e cones purificadores ladeiam a cena. De um selo cilíndrico do início do Período Neo-Assírio.

estátuas: veja estátuas de culto.

deuses da tempestade e demônios da tempestade: veja **Iskur; demônio leão; Numusda; iimu falece.**

árvore estilizada e seus 'rituais'

O motivo referido pelos comentaristas modernos como a árvore 'estilizada' ou 'sacra', ou, mais presunçosamente, como a 'árvore da vida', provocou mais discussão e controvérsia do que quase qualquer outro elemento na arte mesopotâmica. A literatura é quase tão extensa quanto as representações do próprio motivo, e inclui vários livros dedicados inteiramente ao assunto. Tal como acontece com o disco alado igualmente onipresente e muitas vezes iconograficamente associado, as opiniões variam muito quanto ao significado e significado do símbolo, e a falta de referência textual explícita à árvore ou sua função permite especulação livre.

Período. Nas primeiras representações pode ter tido um significado astral geral, mas pelo menos desde o Antigo Período Babilônico (e com toda a probabilidade desde o início da dinastia) era normalmente, embora nem sempre, um símbolo de In anhtar, deusa do amor e da guerra, o planeta Vênus. Mais comumente a partir do Antigo Período Babilônico, a estrela é colocada dentro de um disco. Nos selos médios e neo-assírios, a parte superior do corpo de uma deusa, presumivelmente Istar, às vezes é colocada acima de um crescente cercado por estrelas, uma variação da deusa armada mais usual dentro de um nimbo de estrelas.

7,21
73,90,
143.151

O motivo de uma estrela de seis pontas ocorre ao longo do mesmo período, mas é de significado desconhecido.

Em tempos posteriores da Babilônia, algumas pessoas dedicadas como escravos do templo foram marcadas com o símbolo de uma estrela (ver dedicação).

Veja sete pontos; disco solar.

Árvores estilizadas de um tipo ou de outro são comumente retratadas na arte mesopotâmica desde os tempos pré-históricos até o período neobabilônico. Em um momento a árvore será muito formalizada, muitas vezes elaborada, em outro tendendo ao naturalismo, mas em ambos os casos geralmente será definido em uma elevação de alguns

tipo ou colocado em posição de destaque em relação aos outros elementos de um projeto. A árvore é muitas vezes ladeada por animais, ou por figuras sobrenaturais.

144 Em cenas principalmente restritas ao segundo e primeiro milênios aC, e particularmente populares na Assíria, uma árvore estilizada, geralmente com disco alado acima, é ladeada por gênios semi-humanos, 37, t08 um ou mais possivelmente segurando um **balde e t3t cone**. As várias interpretações deste assim chamado ritual de 'mancha de cone' incluem um rito mágico de proteção de aliado, uma bênção, uma **unção** de um símbolo do rei, ou do próprio rei (os cones às vezes também são mantidos atrás da cabeça do rei), uma tradução literal de colheita de frutos ou de fertilização da data

palmeira, um mito do deus **Dumuzi**, uma referência simbólica ao fogo e à água como elementos da vida, ou uma peça de simbolismo astronômico. Pode haver mais de um único aspecto envolvido. Por exemplo, a natureza dos **gênios**, quase invariavelmente "sobrenaturais" em vez de humanos, sugere algum elemento apotropaico, enquanto uma relação ou mesmo derivação da fertilização real da tamareira (mas apenas no sul da Mesopotâmia, não na Assíria) é plausível. No entanto, é muito provável que o principal objetivo do rito fosse um ritual de **purificação** (ver **balde e cone**).

O interesse pela árvore estilizada foi provocado, e suas interpretações muitas vezes influenciadas, pela 'árvore da vida' (e a 'árvore do conhecimento do bem e do mal') no Jardim do Éden, em Gênesis 2-3. Não há razão, no entanto, para conectar as duas tradições.

Veja **Rei** das Palmeiras .

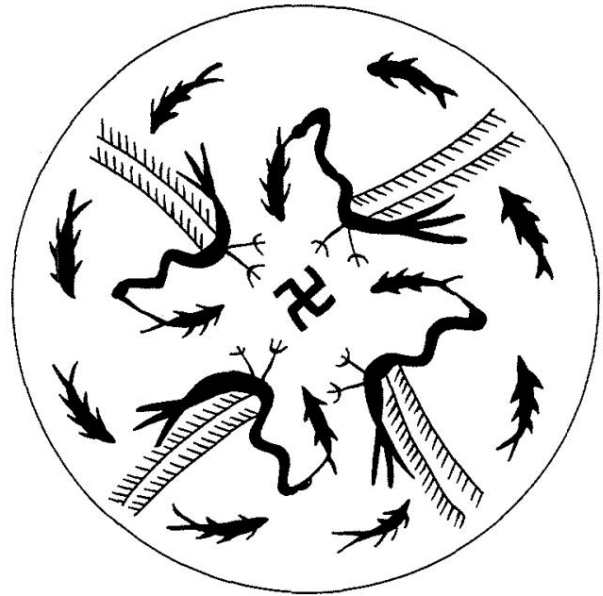
estilete: ver cunha.

Sul: veja Ninlil; Distância.

Sumuqan: veja Sakkan.

disco solar: veja disco solar.

deus do sol: veja Utu.



145 Decoração pintada no interior de uma tigela de cerâmica pré-histórica encontrada em Samarra. O design mostra pássaros e peixes girando em torno de uma suástica central.

suástica

A suástica ou fylfot é encontrada muito raramente na arte mesopotâmica, mas o papel desse símbolo da notoriedade moderna não é desinteressante. É inequivocamente representado em cerâmica pintada pré-histórica e impressões de selos históricos, mas depois é visto

145

novamente apenas em um único caso, em uma laje de calcário em frente a um templo neo-assírio em Aiur, pintado em betume. Para preencher a lacuna entre essas ocorrências amplamente separadas, alguns estudiosos (especialmente aqueles que escreveram pouco antes e durante a Segunda Guerra Mundial, quando o interesse pelo motivo estava no auge) tentaram ver o contorno do símbolo em vários arranjos de homens, animais cruzados e motivos geométricos ao longo dos períodos da arte mesopotâmica antiga, mas essas interpretações podem esticar a imaginação.

O dispositivo foi explicado de várias maneiras como um símbolo solar derivado das rodas da carruagem do deus sol, como o sinal de uma fortaleza ou local fortificado, ou como símbolo de um redemoinho ou dos quatro ventos. Não há evidências convincentes para o motivo como um dispositivo solar, pelo menos na Mesopotâmia (mas veja a cruz).

Šakkan

146 Animais selvagens

estavam sob tua proteção
do deus Sakkan. Cópia de
uma pintura de parede em
tamanho real de uma chita
sentada do altar principal no
Templo do Período Tardio de
Uruk em Tell 'Uqair. Ht. *engrenagem*



Vamos

146 No campo aberto e plano da Mesopotâmia, uma grande variedade de animais viveu nos tempos antigos. Entre estes estavam o leão, a chita, o lobo, o chacal, a hiena, o gado selvagem, o órix, a gazela, o porco selvagem, o gato selvagem e o lince, bem como o castor e o mangusto. Nas zonas mais montanhosas avistavam-se o gamo e o corço, o cabrito selvagem, o íbex, a ovelha selvagem e, mais raramente, o leopardo e o urso. O deus que protegia tudo isso era Sakkan (em acadiano, Sumuqan). Em um dos poemas sumérios chamado '**Jogos da Morte de Gil'**, oferendas são feitas a Sakkan no **submundo**. Na sétima tabuinha do Épico de Gilgamei, a Babilônia, a visão de Enkidu do submundo inclui Sumuqan, bem como **Etana** e **Ereskigal**. Possivelmente a conexão de ĩakka Sumuqan com o submundo é

devido de alguma forma à associação do mundo inferior com o deserto no pensamento babilônico.

147 (*direita*) A deusa Sala, segurando um talo de cevada, desenhada em uma tábuia de barro com um texto astronômico, encontrada em Uruk (moderna Warka) e datada do Período Selêucida.

Sakkan foi pensado como um filho do deus do sol Samas (Utu). Em seu papel de protetor dos animais selvagens, às vezes era visto como um pastor. Ele também era responsável pela fertilidade **das** criaturas selvagens.

Aconteceu

A deusa ĩala (ou "Salas, que provavelmente é uma forma hitita de seu nome) não era uma deusa de origem nativa da Mesopotâmia. Ela provavelmente foi uma deusa dos hurritas originalmente, e ela entrou no mundo da Mesopotâmia seja como esposa de Adad (**Iskur**) ou, em uma con-



tradição trasting, como a esposa de Dagan. Em cantações ao deus do fogo Girra (Gibil), para uso em rituais mágicos destinados a desfazer feitiçaria (ver **magia e** feitiçaria), Girra é dito ser filho de Sala.

- 29 Um símbolo de Šala era um talo de cevada, sugerindo que ela talvez fosse uma divindade agrícola. Um texto liga Šala e uma espiga de grão
147 com a constelação chamada Sulco (Virgem), cuja estrela mais brilhante, na terminologia moderna, é Spica (do latim *Virgo*, 'donzela'; e *Spica*, 'espiga de grão').
Ver mulher nua ; zodíaco.

Šamaš: ver Preço.

Um padrão

O deus ĩara era o deus **local** da cidade suméria de Umma, onde era adorado no templo E-mah. Um fragmento de uma tigela de pedra dedicada a ĩara foi encontrado em um depósito de lixo no antigo templo dinástico no local no nordeste da Babilônia chamado hoje Tell Agrab, e pode indicar que esta cidade (cujo nome antigo é desconhecido) foi

também um centro de culto de ĩara.

O epíteto 'herói de An' sugere que ĩara era um deus guerreiro, assim como o fato de que no mito babilônico de Anzû (**Imdugud**), ĩara é um dos deuses solicitados a empreender a luta contra Anzû (eventualmente assumido por **Ninurta**) . No poema sumério da descida de **Inana** ao **submundo**, ĩara é um dos três divindades que vêm prestar homenagem a Inana após seu retorno: isso pode estar relacionado com uma tradição preservada no mito de **Lugalbanda** e uma inscrição de edifício da Terceira Dinastia de Ur que ĩara era filho de Inana.

šēdu: veja lama.

ĩerida (Aya)

ĩerida (Akkadian Aya) é uma deusa da luz, considerada a consorte de Utu/Samaš, o deus do sol. Ela está associada ao amor sexual e à fecundidade. O nome Aya é encontrado em nomes pessoais da Terceira Dinastia de Ur. Ela era particularmente popular durante o Velho

Período Babilônico, e novamente durante o Período Neo Babilônico. Aya era adorada junto com Samaš em Sippar e Larsa.

Veja Matrimônio Sagrado.

Shullat: Este **Ishkur**.

ĩul-pa-e

O culto do deus sumério Šul-pa-e (suf *pa-e*, 'jovem brilhante') é atestado desde o início do período dinástico. Apesar de seu nome, ele não era um deus jovem, mas era, de acordo com uma tradição, o marido da 'deusa mãe' Ninhursaya (ver deusas mãe e deusas do nascimento), que lhe deu três filhos (Ašgi, Lisin e Lil). A tradição está em desacordo com o mito sumério em que é **Enki** quem é o consorte de Ninhursaya. ĩul pa-e permaneceu um deus menor, cujo caráter não é certo. Em uma oferta de poemas sumérios

são feitos para Šul-pa-e no submundo, e na tradição posterior ele foi incluído entre os demônios. Astronomicamente, Sul-pa-e era um dos muitos nomes do planeta Júpiter.

tablet dos destinos

A tábua dos destinos, junto com o eu e sua coroa e trono, foi um dos objetos cuja posse garantiu a Enlil sua posição suprema como governante do universo e controlador dos assuntos dos homens e deuses. Foi concebido como uma tabuinha de escrita cuneiforme, impressa também com selos cilíndricos, ou seja, como um documento legal inalterável ou tratado autorizado. O deus é descrito como 'segurando-o na mão' ou 'agarrando-o ao peito'. A tabuinha conferia ao seu portador o poder de determinar os destinos do mundo, e não à toa foi descrita como um vínculo cósmico que liga o céu e o submundo.

No poema sumério '**Ninurta** and the Turtle', é Enki quem segura a tabuinha. Tanto este como o poema acadiano Anzû dizem respeito ao roubo da tabuinha pelo pássaro Anzû (Imdugud). Na Epopeia Babilônica da Criação, é **Tiāmat** quem dá a tabuinha a **Qingu**.

tabus

tabus

O termo tabu, que significa separado ou consagrado a um deus e, portanto, proibido de uso geral, é usado como uma tradução aproximada do sumério *ni-gig*, acadiano *ihkibu*, -*azag* (Ak kadian assttu) tem um significado semelhante.

O sentido dessa ideia é o de uma coisa, lugar ou ação proibida à generalidade porque é sagrada para um deus particular; ou uma coisa, lugar ou posição, ou atividade reservada a um deus ou rei.

Por exemplo, não se deve comer uma certa carne, peixe ou vegetal em um determinado dia do mês porque é o *ihkibu* de um deus em particular, por exemplo, comer Anne pode ser um *ihkibu* do deus Sumuqan (Sakkan). Da mesma forma, não se deve mencionar certos assuntos ou realizar certas ações em uma determinada ocasião ou durante um determinado ritual, pelas mesmas razões. O nome do deus em questão é sempre especificado.

Um certo lugar pode ser um *ihhibu* do rei e negado a todos os outros.

O uso comum, referindo-se a qualquer forma de violação, das frases 'comer o *ihhibu*' e 'tomar ou roubar o *asahhu*' pode dar uma ideia da aplicação original dos conceitos: da mesma forma 'pisar no *an-illu*' ('uma palavra sinônima). Mais tarde, todas essas palavras se tornaram pouco mais do que sinônimos de '**pecado**'.

Veja **magia e feitiçaria; purificação**.

talismãs: veja amuletos.

Tamuz: veja **Dumuzi**.

Tasmêtu: Veja Nabu.

prostituição no templo: veja **prostituição e sexo ritual**.

templos e arquitetura do templo

Os mesopotâmios podem adorar em santuários ao ar livre, capelas particulares em casas domésticas ou pequenas capelas separadas nos bairros residenciais da cidade. O coração da vida religiosa, porém, era o templo.

Como as palavras para um templo em línguas mesopotâmicas sugerem, o templo era nada mais nada menos do que a morada pessoal do deus em

terra (sumério *e*; acadiano *éiii*, 'casa'), e a divindade normalmente 'vivia' em seu templo na forma de uma estátua de culto no santuário principal. Nos períodos históricos, em pelo menos, os templos dos vários deuses tinham seus próprios nomes, como o **E-kur** ('Casa da Montanha') de **Enlil** em Nippur ou o **E-abzu** ('Casa Abzu') de Enki em Eridu (semelhantemente **E-ana**, **Esagil**, **Ezida**).

De acordo com a tradição suméria, **Eridu** era a cidade mais antiga do sul da Mesopotâmia.

Lá, os arqueólogos desenterraram uma sequência de templos de tijolos de barro repetidamente reconstruídos durante o final do quinto e início do quarto milênio aC. O mais antigo é apenas um pequeno santuário, com cerca de três metros quadrados. No entanto, esta estrutura já mostra elementos importantes que continuaram na forma do templo de épocas posteriores: um **altar** em um nicho colocado em frente à porta e uma pequena mesa de oferendas à sua frente. Em períodos posteriores, o plano foi elaborado, mas manteve seus fundamentos. O santuário foi alongado e vários quartos foram adicionados em ambos os lados.

À medida que cada reconstrução sucessiva do templo de Eridu era construída sobre as ruínas de seus antecessores, ele eventualmente se erguia sobre seu próprio monte, formando uma imagem impressionante no horizonte e elevando-se acima dos edifícios circundantes. De acordo com uma teoria, esse desenvolvimento deu origem à construção de **zigurates**, ou torres de templos. A aparência externa do templo também foi melhorada por uma série de contrafortes e recessos alternados, possivelmente em imitação dos feixes verticais de junco que sustentavam as paredes em junco.

casas. Em períodos posteriores, esta forma de fachada reforçada tornou-se a característica mais característica da construção do templo mesopotâmico, e foi também copiado na construção de templos no Egito.

Nos primeiros tempos históricos (final do quarto milênio aC), podemos ver uma maior diversidade nas adaptações do plano básico do templo. No recinto de E-ana em Uruk, cerca de meia dúzia de templos, embora não mais construídos em grande altura, preservam o arranjo anterior com um santuário principal, salas laterais e um altar colocado axialmente. O santuário agora é ocasionalmente de desenho cruciforme, assim como o do

templo temporário em Tell Brak no norte Síria (ver olho e ídolos dos olhos). Em todos os outros aspectos, o plano continua o dos templos pré-históricos. No entanto, alguns templos, como o chamado Templo Branco em Uruk, continuaram a ser construídos em terreno elevado. Embora novamente simplesmente as ruínas de edifícios anteriores, a plataforma agora era revestida com painéis de tijolos inclinados, semelhantes à construção em zigurate. As paredes do próprio templo foram novamente fortemente reforçadas, com evidências de decoração original de madeira dentro das alcovas. Em tais templos permanecem o longo santuário em salas laterais com entrada para os fiéis por uma das salas laterais. Em cada extremidade do santuário, no entanto, também há grandes portais, de modo que o santuário fica como uma espécie de portal. Para que não se intrometa nesta via, o altar é deslocado da sua posição axial.

Alguns arqueólogos postularam uma divisão desses templos por função. Nos templos ao nível do solo ou "baixos", a divindade normalmente residia e recebia adoração, representada por uma estátua de culto. Em contraste, 'alto' ou
Acredita-se que os templos de plataforma tenham sido usados como um portal por um deus em suas visitas à Terra.

Representações de templos são mostradas nos primeiros selos históricos antes de termos a representação de qualquer deus. O templo é caracterizado por sua forma retangular. A sua identidade como templo é evidenciada pela associação frequente de procissões de homens que se aproximam do edifício trazendo oferendas de vários tipos. Edifícios deste tipo também podem ser mostrados ladeados por emblemas divinos, geralmente o poste ou o bastão (embora ambos também possam ser vistos em estábulos, presumivelmente como proteção divina para os animais). Edifícios retangulares semelhantes são mostrados em desenhos de selos que os associam a grupos de quadrúpedes, geralmente cabras. Foi sugerido que aqui representamos um tipo diferente de templo, um santuário rural construído não de tijolos, mas de postes de madeira e esteiras de junco.

Do início do período dinástico temos os restos de dois templos 'altos', ou melhor, apenas das plataformas do templo, pois em nenhum dos casos o edifício em si sobreviveu. Um está no Tutub

(moderna Khafajah), o outro em al-'Ubaid perto de Ur. Em ambos os casos a plataforma é rodeada por uma parede exterior de forma oval, encerrando uma área sagrada com alguns edifícios mais pequenos. A plataforma do templo em al-'Ubaid era revestida com paredes de tijolos cozidos, sendo a aproximação ao templo por uma escada de pedra saliente. No ângulo entre os dois foi encontrado um esconderijo de objetos que fornecem informações únicas sobre a decoração externa de um templo da Primeira Dinâmica. Os primeiros templos dinásticos do tipo 'baixo' são talvez mais bem representados em locais baixos no vale do rio Diyala. Todos eles mantêm os mesmos arranjos básicos dos primeiros templos históricos 'baixos', e todos, de fato, foram fundados naquela época anterior. Há, no entanto, algumas elaborações, criando uma espécie de complexo de templos. O templo de Sin (Nanna Suen) em Tutub adquiriu um pátio com edifícios dependentes circundantes, enquanto o templo em Tell Agrab tornou-se um complicado unidade composta por vários santuários, além do santuário principal.

Pouco se sabe de qualquer tipo de arquitetura no período acadiano, e o local da capital Agade é desconhecido. Parece, no entanto, que neste período os templos sumérios continuaram em uso e foram restaurados.

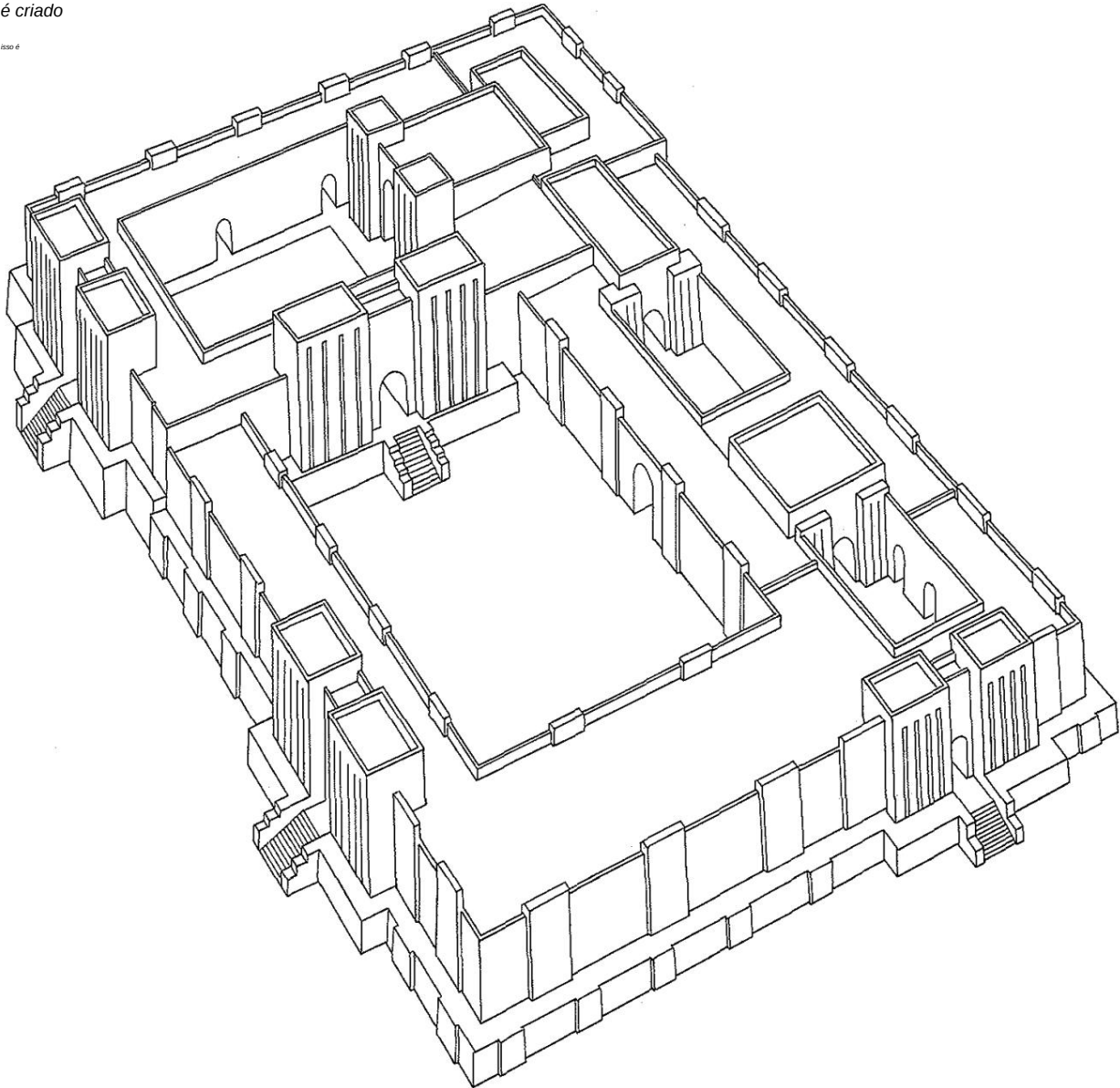
Grande parte da arquitetura religiosa da subsequente Terceira Dinastia de Ur é pouco compreendida. Do recinto central de Ur foram recuperados os planos de dois grandes edifícios quadrados, cada um dos quais parece ser um templo e um palácio combinados. Do mesmo período surge um grande mausoléu dos reis da Terceira Dinastia e capelas mortuárias associadas. Em Eshnunna (moderna Tell Asmar), escavações desenterraram um interessante complexo de edifícios que combina um templo do deificado Su-Suen, rei de Ur, e a residência do governante (ver deificação dos reis). O templo é construído sobre um eixo central, conduzindo de um portão principal ladeado por torres através de um pátio central até o próprio santuário, seu nicho equipado com altar e estátua de culto. Como o templo havia sido dedicado a um deus-rei de Ur, após a queda de Ur ele foi incorporado ao palácio.

TiOmat

'S

é criado

isso é



148 Reconstrução, com base nas escavações da Universidade de Chicago, do templo da deusa local Istar-Kifitum em Nerebtum (moderna Ishchali) na cidade-estado de Esnunna. O edifício media aproximadamente 100 m. Período Isin-Larsa.

148 A partir do início do segundo milênio aC, existe um grande complexo de templos na cidade de Nérebtum (moderna Ishchali na região de Diyala), associado a uma deusa local Istar-Kititum (Istar **(Inana)** de Kiti, provavelmente uma Vila). Eram realmente três templos separados, cada um com seu próprio

área e edifícios associados. Um desses templos, dedicado à própria Istar, foi construído em um nível mais alto, com um grande tesouro atrás dele. Cada um dos portões do templo era guardado por um par de torres.

Na maior parte, a arquitetura religiosa dos Kassitas parece ter seguido o estilo sumério existente. Um alto zigurate com templos associados foi construído na nova capital Diir-Kurigalzu (moderna 'Aqar uf perto de Bagdá). Um templo em Uruk, no entanto, introduz uma novidade: figuras em relevo modeladas na alvenaria das fachadas. Provavelmente as figuras eram magicamente protetoras.

A nível oficial, os assírios talvez dessem uma ênfase maior do que até agora à arquitetura secular – em particular os palácios dos reis assírios. No entanto, programas pesados de construção religiosa estatal também floresceram. O templo assírio médio de Istar em Assur foi construído sobre as fundações de um templo sumério anterior de **Inana**, originalmente um único santuário como os templos do sul. No século XIII aC, foram acrescentadas câmaras laterais e um santuário subsidiário na esquina. Um elemento puramente assírio era a separação do santuário das deusas da área de culto, com o altar colocado em um nicho no topo de uma ampla escadaria. As representações nos selos mostram que as torres de canto e de entrada dos templos da Assíria Média e Neo-Assíria foram construídas a uma altura maior do que o resto do edifício e foram providas de janelas. As fachadas eram decoradas com uma série de colunas muitas vezes elaboradamente decoradas, provavelmente um desenvolvimento das fachadas reforçadas dos templos sumérios, e os topos das paredes e torres tinham parapeitos ameaçados. Os restos de telhados abobadados foram encontrados em alguns templos.

Os interiores dos templos foram anteriormente decorados com painéis pintados e tijolos vitrificados, mais tarde com relevos de pedra monumentais.

Veja **barcos; ritos de construção e depósitos;** cabra

Tesup: veja Tispak.

três: ver números.

Dez comida

Na versão única da criação dos deuses preservada no Épico da Criação Babilônico, após a separação do céu e da terra, as únicas entidades existentes eram Apsû (ver abzu) e Tiāmat. Apsû personificava as águas subterrâneas frescas e Tiāmat as águas salgadas: o nome é uma forma da palavra *tiamtum*, 'mar'. Apsû e Tiāmat foram concebidos como um par masculino-feminino, embora se diga que 'suas águas se misturaram'. Eles geraram uma linhagem de deuses incluindo Anu (An), filho de Anu Ea (Enki) e (aparentemente) outras divindades, cujos

atividades perturbaram tanto Apsû que ele planejou exterminá-los (apesar dos protestos de Tiāmat). Quando Ea matou Apsû, Tiāmat decidiu ser vingada e criou onze monstros (veja as criaturas de Tiāmat) com, como seu campeão, o deus Qingu, descrito como seu 'amante'. Eventualmente, após uma luta heróica, Marduk, campeão dos deuses mais jovens (na versão assíria, seu nome é substituído pelo de

Assur), derrotou os monstros e Qingu e destruiu Tiāmat, dividindo seu crânio com sua maça, enquanto estava em suas 'partes inferiores'. Ele a partiu em duas "como um peixe seco", usando uma metade para cobrir os céus e a outra para aflorar a terra: seus seios formavam montanhas, Tigris e Eufrates fluíam de seus olhos, sua saliva formava nuvens. Embora em alguns aspectos Tiāmat, como outras divindades, seja descrita em termos antropomórficos, é difícil formar uma imagem precisa de como o autor da Epopéia a imaginou. Em outras passagens parece estar implícito que as águas salgadas do mar estavam dentro dela.

Criaturas de Tiāmat

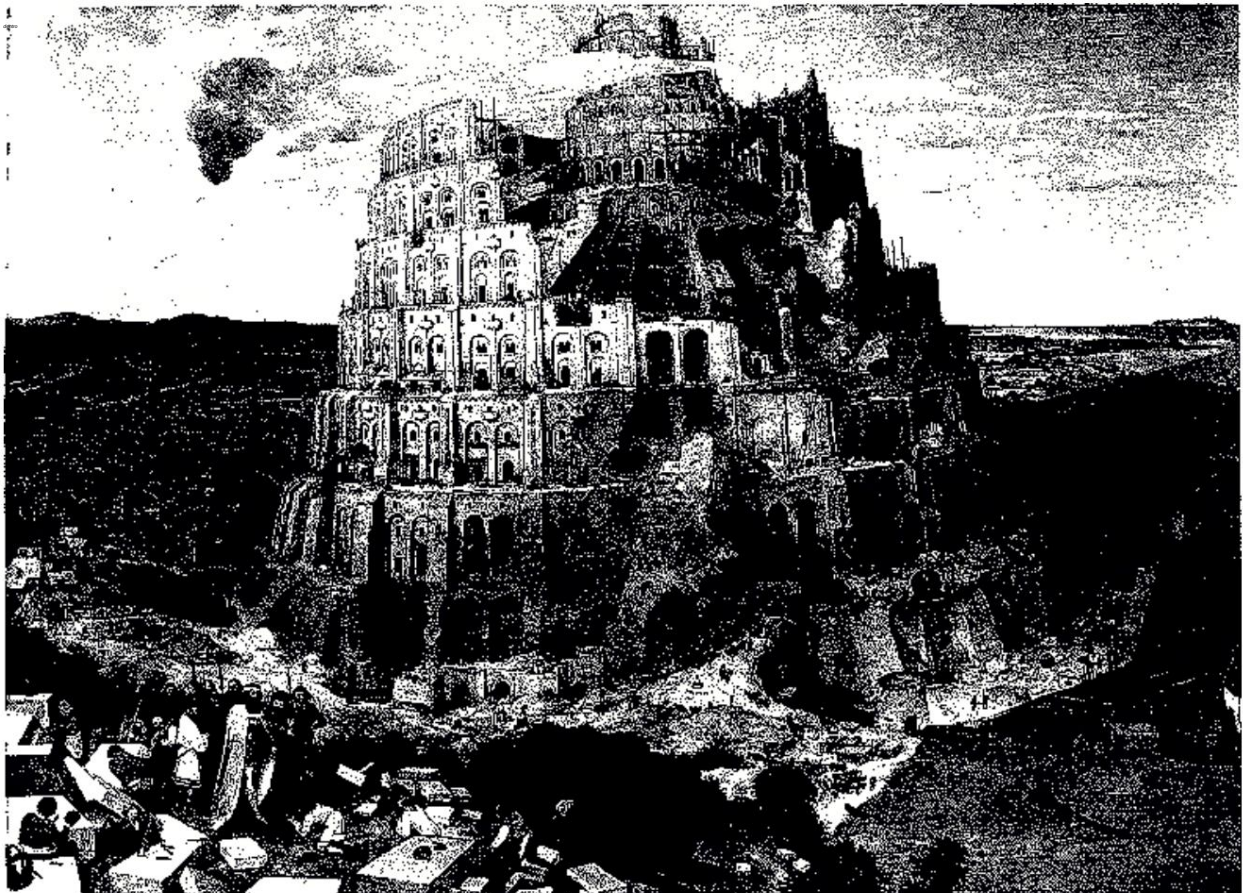
Na Epopéia da Criação Babilônica, para se vingar dos deuses mais jovens, Tiāmat dá à luz onze monstros, ou grupos de monstros (com alguma semelhança com os **Heróis** Mortos derrotados por Ningirsu ou Ninurta em uma história de origem anterior). O 53 onze são o *mu?mahhu*, *u!umgallu* e *baimu* (três tipos de **cobra com chifres**), o *mu?hu??u* (um **dragão-cobra**), o *lahamu* (possivelmente idêntico para Lahmu, a figura do 'herói' de cabelos compridos), o *ugallu* ('grande besta da tempestade', o leão-demônio), o *uridimmu* ('leão furioso', o leão humanóide), o *girtnéofffi* ('homem-escorpião' : veja **povo-escorpião**), *iimu dabrūtu* ('tempestades ferozes'), *bulullu* ('homem-peixe': veja tritão e sereia), e *èwnùèè* (uma besta mítica provavelmente derivada do bisão: veja homem-touro). Todos estes são derrotados por Marduk (na edição assíria, **Assur**) em uma grande batalha.

Imagens deles foram colocadas por Marduk no *OpSû* (**abzu**) como um monumento à vitória.

As criaturas de Tiāmat às vezes eram invocadas em encantamentos mágicos (veja **magia e feitiçaria**), e **figuras** de algumas delas eram

urnas

dabriit



149 'A Torre de Babel' de Pieter Breughel, o Velho, pintada em As 1563. A história bíblica da torre da Babilônia foi um tema favorito para artistas desde a Idade Média até os dias atuais.

a extensão mais ao sul da área habitada pelo povo hurrita.

Tispak era um deus guerreiro, como está implícito em seu epíteto 'Senhor dos Exércitos'. Em um mito babilônico, Tispak é instruído por Sin (Nanna-Suen) a matar o monstro Labbu. Uma antiga descrição de uma representação artística do deus o mostra carregando arco, flechas e maça.

entre os usados na magia protetora neo-assíria, pelo que sua iconografia distintiva pode, na maioria dos casos, ser

O símbolo animal de Tispak (veja bestas de os deuses) era provavelmente o **dragão-cobra**.

138

determinado (veja **demônios e monstros**).

Tispak

Parece muito provável que a divindade mesopotâmica Tispak fosse na origem idêntica ao deus da tempestade hurrita Tesup. De qualquer forma, ele substituiu Ninazu como deus local da cidade de Es nunna no Período Acadiano ou no início do Antigo Período Babilônico. A cidade de Esnunna (moderna Tell Asmar), situada a nordeste da Babilônia, perto do rio Diyala, ficava a

Torre de Babel

De acordo com o Livro do Gênesis (H:i-q), o Os babilônios queriam construir uma cidade poderosa e uma torre 'com seu topo nos céus'. A conclusão do projeto foi frustrada por Yahweh, que embaralhou a fala dos trabalhadores a ponto de não mais se entenderem. O povo foi então disperso por todo o mundo.

149

Em um nível, a história parece ser um mito para explicar a presença de diversas línguas humanas.

medidores. Em um poema sumério anterior, Enki criou todas as línguas a partir de uma língua original. As imagens bíblicas, no entanto, provavelmente foram inspiradas no **zigurate** ou torre do templo na Babilônia, em hebraico *Babel*. A metáfora da torre para a linguagem mundial foi sugerida por um trocadilho com o hebraico *bâlal* (para confundir): "Por isso seu nome foi chamado Babel, porque o Senhor confundiu a linguagem de toda a terra".

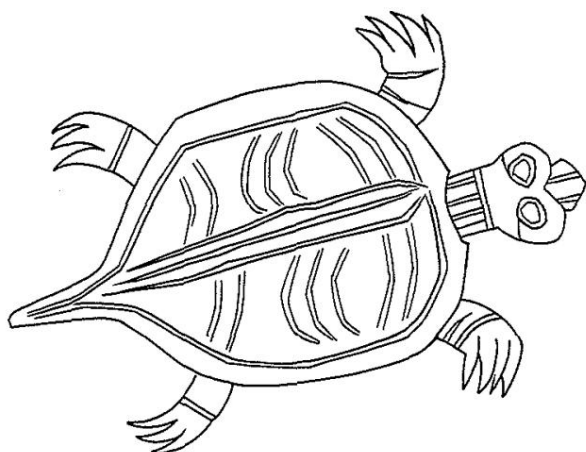
O zigurate de Marduk na Babilônia era conhecido como E-temen-an-ki ("Fundação do céu e da terra"). Tinha uma base de 100 metros quadrados e atingia 91 metros de altura, em sete estágios, sendo o mais alto um templo descrito como construído em tijolos de vidro azul. Após a demolição parcial do zigurate no período infernal e sua subsequente decadência, por muitos séculos os visitantes da Mesopotâmia procuraram a localização da Torre de Babel em vários locais vizinhos.

'árvore da vida': veja árvore estilizada e seus 'rituais'.

tridente: veja garfo.

tartaruga

No poema sumério 'Ninurta e o Tartaruga', quando Ninurta recuperou a tábua dos destinos, o eu e o divino planos, que haviam sido roubados de Enki pelo pássaro Imdugud, ele parece não querer retornar



150 Um símbolo de tartaruga do deus da água Ea. Um dos emblemas esculpidos em um *kudurni* do Período Kassite.

-los ao seu legítimo proprietário. Enki então faz uma tartaruga de barro que ele dá vida. A tartaruga cava um buraco no chão e o cobre, e Ninurta cai no buraco. A tartaruga não presta atenção ao herói gritando 'Deixe-me sair!', e Enki se volta para Ninurta: 'Que sucesso sua força lhe trouxe? Onde está seu heroísmo agora?' Presumivelmente, os planos e a tábua dos destinos foram devolvidos a Enki.

Representada na arte desde os tempos pré-históricos, a tartaruga aparentemente se associou pela primeira vez ao deus Ea (**Enki**) na arte do Período Acadiano. No **kudurrus** pode

90, 150

erguer-se como símbolo de Ea, como alternativa ao peixe-bode com cajado com cabeça de carneiro (ver normas, cajados e cetos dos deuses).

Às vezes, a própria tartaruga é colocada nas costas de um peixe-cabra em vez do cajado. O dispositivo sem dúvida parecia apropriado para um deus do abzu de água doce, e já tinha uma base mitológica na história suméria de Imdugud.

ub-s"u -uhkina: **veja** assembléia **dos deuses**;
E quando.

udug (utukku)

Udug (acádio u/utéo) era um termo para um tipo particular de demônio e, como muitas dessas palavras, era originalmente neutro em relação à influência benéfica ou maléfica dos seres.

Gudea, governante de Lagas, pede a uma deusa a proteção de um 'bom *udu*' e um 'bom lama' para guiá-lo. Em uma grande coleção de cânticos mágicos destinados ao uso contra uma ampla variedade de demônios malévolos, lemos tanto um '*udu* maligno' específico quanto em termos gerais de '*udugs*' *malignos* (onde o termo parece incluir outros demônios também).

Veja Sete (demônios).

Ulmaitum: este Anunitu.

iimu falece

Umu dabrîtu, que significa "tempestades violentas" babilônicas, é o nome de um, ou de uma das espécies, de onze monstros criados por **Tiamat** em seu conflito contra os deuses mais jovens (ver

submundo

criaturas **de Tiāmat**). Não se sabe em que forma física essa espécie em particular foi imaginada.

submundo

O que acontece com as pessoas quando morrem? Qual é a natureza da morte? Essas questões eternas incomodaram os mesopotâmicos como eles têm, e ainda incomodam, todos os outros povos. Por causa da doença e do menor controle do homem sobre seu ambiente nos tempos antigos, o tempo médio de vida pode não ter sido superior a trinta anos, e aqueles que viveram até a velhice adquiriram experiência e sabedoria exigindo grande respeito. A morte é final, e não há retorno dela. O morto

- 51 'morde o pó' em um sentido muito real quando seus corpos estão cobertos de terra.

Essas observações encontraram expressão mítica na ideia de que existe um outro 'mundo', onde todos os mortos estão juntos, no solo (sob a superfície da terra), onde eles continuam a viver alguma forma residual de vida completamente inferior à vida. nesta terra. Os sumérios tinham vários nomes diferentes para esse outro mundo: *arali*, *irkalla*, *kubhu*, *slur*, *kigal*, *ganzir*, todos emprestados também para o acadiano.

Caso contrário, era conhecido simplesmente como a 'terra' ou 'chão' (sumério *ñ*, *kur*; acadiano *ersetu*), a 'terra sem retorno' ou, ocasionalmente, o 'deserto', ou então o 'mundo inferior'. Este sobrenome deixa claro a localização deste mundo *subterrâneo*, e de várias fontes aprendemos que havia uma escada até seu portão (para o qual o nome *gstzir* foi usado); que era possível abrir um buraco no chão que daria acesso ao submundo; e que o mundo subterrâneo estava situado ainda mais abaixo do que o abzu, o oceano de água doce sob a terra. O último ponto é claramente uma tentativa de reconciliar duas idéias cosmológicas conflitantes, e é interessante que existam vestígios de outras crenças sobre a localização do 'submundo'. O nome 'deserto' às vezes usado para se referir a ele, e o

- 151 designação do **rio** do submundo pelos nomes de rios reais distantes da Suméria, talvez sugira uma crença rival de que o mundo dos mortos estava localizado em uma área remota e inacessível da superfície da Terra, talvez distante em

o Oeste. Embora a palavra *kur* referindo-se ao submundo signifique 'terra', também parece ter havido alguma confusão com *Nosso* significado 'montanha(s)' e, portanto, possivelmente outra vestígio desta crença.

O submundo é sempre descrito como em completa escuridão, empoeirado e desagradável. Todos os mortos, sem exceção, vagam por ali, sedentos de água e tendo apenas pó para comer. Às vezes eles são descritos como nus ou vestidos com asas emplumadas como pássaros. Além desses espíritos dos mortos (*gidim*), o submundo também é o lar dos deuses mortos, de alguns demônios (que são descritos como 'filhos de *arali*' e que saem do submundo para trazer tribulação à humanidade), e de uma série de divindades, principalmente Eres **kigal**, rainha do submundo, e seu marido Nergal. Na concepção mesopotâmica, diferentemente da dos egípcios, não havia julgamento ou avaliação das qualidades morais dos mortos. Eles estavam diante de Ereskigal, que apenas pronunciou a sentença de morte sobre eles enquanto seus nomes foram registrados em uma tabuinha por Gestinana, escriba do submundo, como se fossem trabalhadores aparecendo para trabalhar. O deus Ningiézida funcionava como mordomo da casa de Ereskigal, Pabil sag era seu administrador, **Namtar** seu

ministro ou mensageiro, e Nett era o porteiro. O deus Enmesarra e outros deuses são às vezes associados ao submundo, e em textos babilônicos posteriores 600 deuses Anunnakkii (Anuna) são atribuídos ao submundo. Isso reflete o desenvolvimento de uma imagem mais precisa das regiões inferiores.

Uma série de obras literárias de um milênio e meio refletem imaginativamente as concepções em mudança do submundo. O poema sumério 'Gilgames, Enkidu and the Nether World' (uma versão de parte do que foi incorporado ao épico babilônico de Gil gamei) descreve uma conversa entre Gil games e o fantasma de seu servo morto

Enkidu, que deixa claro que, embora a vida no submundo seja pouco atraente, pode ser um pouco mais tolerável se parentes sobreviventes fizerem oferendas regulares de comida aos mortos

e bebida, de modo que é desejável deixar tantos descendentes quanto possível. Aqueles que não têm filhos passam por momentos difíceis depois a morte, enquanto aqueles que não recebem sequer um enterro adequado estão em pior situação: a pessoa que morreu em um incêndio ou cujo corpo está no deserto não tem nem um *gidim* no submundo.

frontis. O poema sumério 'The Descent of Inana to the Underworld' (também preservado em uma versão Akadian, 'Istar's Descent') e o mito 'Enlil e Ninlil' ambos lidam com a exceção

circunstâncias tradicionais de deuses que superam as leis da natureza fazendo uma visita ao mundo inferior do qual conseguem retornar. Em ambos os casos, isso só é alcançado pela provisão de um substituto que toma seu lugar ou é deixado para trás no submundo para que possam Retorna.

O épico babilônico de Gilgamei inclui um relato de um sonho sonhado por Enkidu antes de sua morte (separado de sua descrição do submundo após sua morte), no qual

151 Uma placa de cobre ou bronze fundido neobabilônico, aparentemente usada como proteção mágica contra demônios malignos.

Originalmente, provavelmente estava pendurado em uma moldura de madeira. Olhando por cima do topis, o deus Pazuzu. O registro superior mostra emblemas dos deuses principais, provavelmente invocando a proteção das divindades simbolizadas. Em seguida, uma fileira de sete seres com cabeça de animal, provavelmente também magicamente protetores. O terceiro registro mostra um homem doente deitado na cama e ladeado por figuras vestidas de peixes (talvez padres), acompanhados por seres protetores sobrenaturais. Abaixo, a deusa do mal Lamaitu retorna ao longo do rio do submundo para sua casa infernal, impulsionada por Pazuzu e tentada por várias oferendas. Ht. de placa u3 mm.



Preço (Jam'is')

aqueles que foram reis em vida são reduzidos ao mesmo estado medonho de todos os outros mortos. Essa ênfase no aspecto nivelador da existência no submundo não é comum. A recontagem desse sonho tem um efeito dramático apropriado em Gilgameš.

Um incomum poema neo-assírio descreve uma visão do submundo experimentada por um príncipe chamado Kummaya, na qual o príncipe é quase impedido de retornar ao mundo dos vivos por Nergal, que o repreende por ter a temeridade de entrar nos domínios de sua esposa.

O deus **léum** intercede por ele e ele pode retornar – na verdade, para acordar, já que a visão sombria acaba sendo um sonho.

É muito detalhado, mas talvez idiossincrático.

Acredita-se que o príncipe seja Assur banipal, mais tarde rei da Assíria (governado em 668—r. 627 BC).

Veja a vida após a morte; morte e práticas funerárias; gala; curso; Place-on e Meslamta de; noite; Ninazu; Nungal; **rio** do submundo; ÿakkan; ÿul-pa-e.

deuses Urarianos

O estado de Van, mais conhecido pelo nome Urar u aplicado a ele pelos assírios (e aparecendo na Bíblia na forma Ararat), ficava na área montanhosa ao redor e ao sul do lago Van, no que hoje é o sul- leste da Turquia e as áreas vizinhas do noroeste do Irã e da Armênia. A mais antiga evidência definitiva para o reino é do terceiro quartel do século IX aC. Urar u, que se tornou uma poderosa influência na política internacional de sua época e um espinho na carne dos reis assírios, foi finalmente derrubado pelos citas e absorvido pelos medos, depois pelo império persa. O povo de Urar u falava uma forma tardia da língua hurrita e preservou alguns aspectos da cultura hurrita.

Entre suas divindades estavam:

Haldî, o deus nacional de Urar u; Bagbarti,

a esposa de Haldi;

Teieba, um deus da tempestade (correspondente a Hurrian Tešup);

Šiwini, um deus do sol (correspondente a Hurrian ÿimigi);

Šelardi, um deus da lua.

Uraé (deus)

O deus Uraš era a divindade local da cidade de Dilbat, no norte da Babilônia. Ele é mencionado em conexão com a cidade no Prólogo das Leis de Hamurabi da Babilônia. Em uma tradição, ele era considerado um ancestral de

Um. Em períodos posteriores, ele foi até identificado com An, ou com Ninurta. Ele estava entre os deuses adorados na cidade de Ayyur. O Portão de Uraš na Babilônia foi nomeado provavelmente da direção de Dilbat, ao sul da Babilônia.

Uraé (deusa)

Uraš é o nome de uma deusa que em algumas tradições é a esposa de An. Em comentários antigos, o nome

Uraš é explicado como significando 'terra', e de acordo com outras tradições a esposa de An é Ki ('terra' em sumério). Uraÿ foi dito ser a mãe das deusas Ninisina e Nisaba. Tem sido sugerido que o elemento -urta no nome do deus **Ninurta** (onde Nin- significa 'senhor') é o mesmo que a palavra braço, mas isso não pode ser demonstrado definitivamente.

Usmû: veja Isimud.

A névoa

Uttu era o nome da deusa suméria associada à tecelagem. Como o mesmo signo também é usado às vezes para escrever a palavra "aranha", é possível que ela tenha sido imaginada na forma de uma aranha tecendo uma teia.

Utu (Samas)

Utu era o deus do sol sumério, cujo nome Ak kadian era Samaš. Ele representa a luz brilhante do sol, que retorna todos os dias para iluminar a vida da humanidade, além de dar calor benéfico, que faz com que as plantas cresçam. Na tradição suméria, Utu era filho de Nanna, o deus da lua, e irmão gêmeo de Inana. Nas tradições acadianas ele

Ur rção

Deuses



152 Aspectos de Samas, de selos cilíndricos do Período Acadiano. O deus é mostrado como o sol nascente, emergindo pelos portões abertos das montanhas orientais; em sua corte recebendo adoradores; e como dispensador da justiça divina. Ele se distingue pelos raios que emanam de seus ombros e por sua serra de poda (*Gallant*).



às vezes era feito filho de Anu (An) ou de **Enlil**. Sua esposa era Serida ou (em acadiano) Sim. Os dois principais templos de Utu, ambos chamados E-babbar ('Casa Branca') Sippar em Akkad e Larsa no sul da Suméria. No Período Assírio, houve uma

templo conjunto de Samas e Sîn (**Nanna-Suen**) em Assur. O principal ministro de Utu, seu cocheiro e, de acordo com algumas tradições, seu filho, era a divindade menor Bunene, adorada desde o Antigo Período Babilônico em Sippar e Uruk, e mais tarde em Assur.

O culto de Utu é atestado desde os primeiros 82 vezes. Descrito como barbudo e 'de braços longos', Utu emergiu das portas do céu ao amanhecer e fez uma jornada diária pelos céus para entrar no 'interior do céu' mais uma vez ao entardecer pelo conjunto paralelo de portas no hori ocidental 152 zona. Selos cilíndricos mostram dois deuses abrindo as portas do céu para Utu sair (ver porteiros): o deus brande seu emblema a serra de poda, típica dessas serras ainda usadas no Oriente Próximo, com uma lâmina em forma de aresta e grande, dentes pontiagudos. No épico babilônico de Gilgames, a montanha de dois picos Masu está localizada perto das portas orientais do céu.

Presumivelmente porque o sol, em seu caminho pelos céus, vê tudo, UWyamas passou a ser considerado um deus da verdade, justiça e direito. Samas, junto com Adad (veja **Iskur**), é invocado durante os rituais extispicy babilônicos. Como protetor do direito e destruidor do mal, ele também tinha um aspecto guerreiro em sua personalidade.

Um terceiro aspecto de Utu era seu interesse direto nos assuntos da humanidade. Um dos primeiros reis lendários de Uruk é descrito como um 'filho de Utu' na composição chamada 'Lista de Reis Sumérios', e Utu atuou como um protetor especial de alguns dos reis heróicos posteriores da cidade, por exemplo Gilgames. No épico babilônico de Gilgames, yamas ajuda o herói

contra o monstruoso guardião da Floresta de Cedro, Humbaba (Huwawa). No poema sumério 'Dumuzi's Dream', Utu ajuda **Dumuzi** para escapar dos demônios galla que vieram para levá-lo ao submundo. Babylon ian yamas também atua como um conselheiro justo na lenda de **Etana**, quando a águia, que foi

cruelmente levado a um poço pela serpente, implora a ajuda do deus. Samas traz Etana, que tem orado a Samas pela 'planta de dar à luz' (veja '**planta da vida**'), e Etana e a águia são capazes de ajudar uma à outra: posteriormente Etana cavalga na águia de volta ao céu.

Um papel completamente diferente é assumido por Utu em um poema sumério tipicamente irreverente quando tenta seduzir sua irmã gêmea Inana embebedando-a. A deusa do amor responde fingindo total ignorância da relação sexual ou mesmo do beijo.

Veja deuses árabes; homem-touro; **Cruz**; cavalo; leão-humanóide; noite; **peçoal do anel**; **haste e anel**; **Casamento** Sagrado ; disco **solar** ; **Salmu**; **peçoas-escorpião**; disco **alado** .

feliz: veja udug.

vaso com córregos

O dispositivo conhecido como 'vaso fluído' ou 'vaso de fertilidade' é um jarro redondo, de gargalo curto e aro alargado com riachos saindo de sua boca. Às vezes, os peixes são mostrados nadando ao longo dos riachos, ou substituindo os riachos, mas implicando sua presença. O vaso pode ser segurado por figuras de vários tipos. É um elemento comum na arte desde os primeiros tempos históricos até os tempos aquemênidas. O nome acadiano para o vaso era aparentemente *hegallu*, 'abundância'. 16, fi3

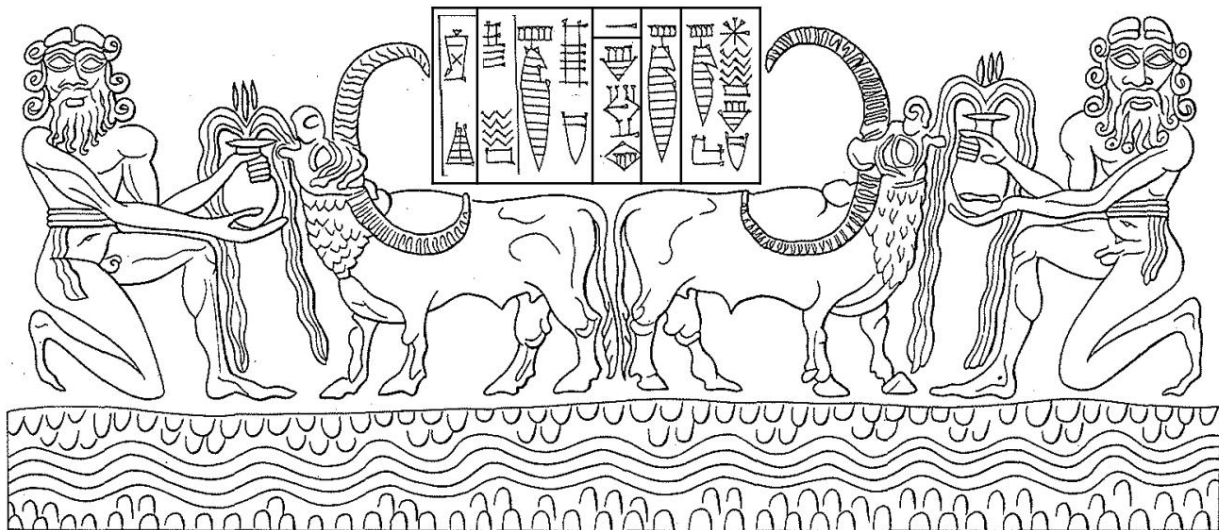
No acadiano e neo-sumério

Períodos, o vaso é às vezes segurado pelo deus da água **Enki** (Ea), mas neste momento, como em períodos posteriores, é mais frequentemente segurado por figuras de **Lahmu**. Aparentemente, o motivo estava associado a Ea e às criaturas do **abzu**, entre as quais Lahmu às vezes era contado. 115 153

O vaso não era, no entanto, um símbolo divino no sentido de representar uma divindade particular, mas era um atributo geral de certas figuras divinas e semidivinas, talvez significando fertilidade e abundância.

Vênus: veja **Inana**.

visões: ver sonhos e **visões**.



153 Deuses nus de Lahmu seguram vasos com riachos, aos quais o búfalo vem beber. Do selo cilíndrico de Ibni-sarrum, escriba do Rei Par-kali-sarn de Agade. Período Acadiano.

cunha

- 154 Um implemento em forma de cunha é retratado como
 151 um símbolo ou atributo divino na arte desde a Antiga Babilônia até o Período Neobabilônico. Provavelmente representa não tanto o elemento básico da escrita cuneiforme quanto a própria caneta usada para
 2,5 produzir essa escrita em argila dura como couro. Na prática, uma cana era usada, mas as pontas dos deuses podiam ser de ouro ou prata. Em selos e selos do Antigo Período Babilônico, esta cunha é mantida por vários

divindades masculinas aparentemente diferentes, incluindo o deus da água Ea (Enki); um deus que fica em cima de um touro, então provavelmente Adad (veja **Iskur**); e um **deus** que está em um **dragão-cobra**, provavelmente Nabû. Desde os tempos da Babilônia Média e da Assíria Média, encontramos a cunha não apenas como um atributo do deus escriba Nabû, mas também como seu símbolo independente. Pode ser mostrado vertical ou horizontal, simples ou duplo, às vezes ao lado (ou substituído por) outro aparelho de escrita, que tem sido interpretado como uma tabuinha ou placa de escrita. Às vezes, especialmente em selos neobabilônicos, o símbolo é mostrado nas costas do dragão-cobra de Nabû, ou o deus, segurando sua cunha, ele mesmo está sobre o dragão.

Alguns escravos do templo foram marcados com o símbolo de uma cunha (ver **dedicação**).

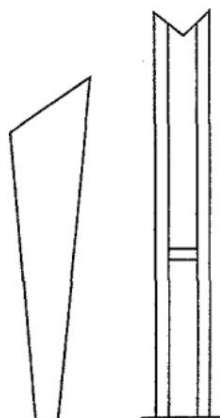
vinho: veja álcool; comida e **bebida** do Deuses; libação.

disco alado

Tanto as origens quanto o significado do disco solar alado são questões controversas. Provavelmente suas origens finais foram no Egito, de onde passou pelos sírios e hititas até a Mesopotâmia. Ele aparece pela primeira vez na arte glíptica do reino de Mitann, e depois foi transmitido para a arte assíria e babilônica.

Tomado pelos persas aquemênidas, permaneceu um importante emblema no Irã até

154 Uma caneta em forma de cunha e tablet ou placa de escrita, simbolizando o deus escriba Nabu. Um dispositivo comum entre os símbolos dos deuses em monumentos neobabilônicos.



'portão misturado'



155 Assurnasirpal II, rei da ASSíria (3' 8s9 aC), cavalga para a batalha, atirando no inimigo. Do céu ele recebe mais do que apoio simbólico de um deus voando em um disco alado. Relevô de pedra monumental do palácio real em Kalhu (moderno Nimrud). Ht. 93

131,144 tempos modernos. Frequentemente na Assíria, e normalmente na arte aquemênida, a figura de um deus é mostrada acima do disco central, na Assíria às vezes com as cabeças de duas figuras opostas, talvez 82 pessoas-escorpião, colocadas nas extremidades das asas. O disco na Assíria era um símbolo de Samas (Utu), embora tenha sido atribuído por alguns estudiosos a **Assur** ou Ninurta. O disco é frequentemente apoiado por criaturas sobrenaturais, 82 como um par de homens-touro, um par de homens-escorpião ou uma figura de Lahmu. Veja Salmu; árvore estilizada e seus 'rituais'.

'portão alado': veja touro e 'portão alado'.

feitiçaria
Bruxaria, ou feitiçaria, é o termo usado para os aspectos menos atraentes da magia, que desempenhavam um papel proeminente na vida cotidiana na antiga Mesopotâmia. A feitiçaria foi oficialmente desaprovada

provado por causa de seus efeitos nocivos e era punível de acordo com a lei, embora suas técnicas provavelmente não fossem muito diferentes das da magia branca aceitável. Os praticantes de feitiçaria parecem ter sido mais frequentemente mulheres do que homens. De acordo com as leis

de Hamurabi da Babilônia (reinou em 1848-1806 3 BC), uma pessoa acusada de feitiçaria tinha que se submeter à provação do rio e, se provada culpada, perderia todos os bens para o acusador. No entanto, se fossem provados inocentes, o acusador era condenado à morte.

Veja: magia e feitiçaria.

palavra
A ideia do poder da palavra de um deus como instrumento de criação é menos comum na Mesopotâmia do que, por exemplo, na literatura hebraica da Bíblia. No entanto, assim como os reis mandam e as coisas acontecem, também os deuses mesopotâmicos tiveram apenas que proferir para que a realidade seguisse. Os poemas *bala* sumérios (longos poemas líricos religiosos) abundam em meditações sobre a 'Palavra' de deuses particulares, concentrando-se tanto nos aspectos aterrorizantes e potencialmente destrutivos desse atributo quanto em seu lado benéfico e criativo: a Palavra de An ou Enlil pode

causar inundações, destruição e doenças tanto quanto pode trazer nova vida às pessoas.

Na prática mágica, era extremamente importante pronunciar as palavras de um encantamento com clareza e exatidão. Os encantamentos são geralmente em sumério ou acadiano, ocasionalmente na língua elamita e só raramente são mumbo jumbo completos, embora algumas palavras do tipo 'abracadabra' sejam usadas.

Veja **magia** e feitiçaria.

lutadores

156 A luta parece ter sido um esporte favorito entre os sumérios e babilônios. Gil **games** e Enkidu lutam quando se encontram pela primeira vez: foi sugerido que a passagem na versão babilônica antiga da Epopéia de Gil gamei descreve o que é chamado de luta de cinto, onde cada competidor agarra o outro pelo cinto enquanto tenta pisar no chão. oponente.

Em alguns rituais mágicos de proteção, foram usadas imagens ou estatuetas de lutadores. 'Você faz duas figuras de betume de lutadores ligados entre si e as coloca na soleira'; 'Você desenha lutadores gêmeos em cal no portão; você coloca figuras de betume de lutadores gêmeos na soleira, à esquerda e à direita. Pugilistas e lutadores são retratados na arte babilônica.

Veja **magia** e feitiçaria.

Xisouthros: veja **Ziusura**.

Meu pai

Zababa era o deus local da importante cidade de Kii, no norte da Babilônia. Seu culto é atestado já desde o início do período dinástico. Na tradição local de Kii, sua esposa era **Inana** litar, e a adoração de Inana de Kis era um importante culto secundário da deusa. A personalidade de Zababa parece ter sido a de um deus da guerra, e desde o Antigo Período Babilônico ele foi identificado com Ningirsu ou Ninurta. Em uma lista de deuses, ele é descrito como o 'Marduk da batalha'. O principal culto

centro de Zababa era o templo E-mete-ursag em Kii. Um cajado com cabeça de águia (ver estandartes, cajados e cetros dos deuses) era seu símbolo.

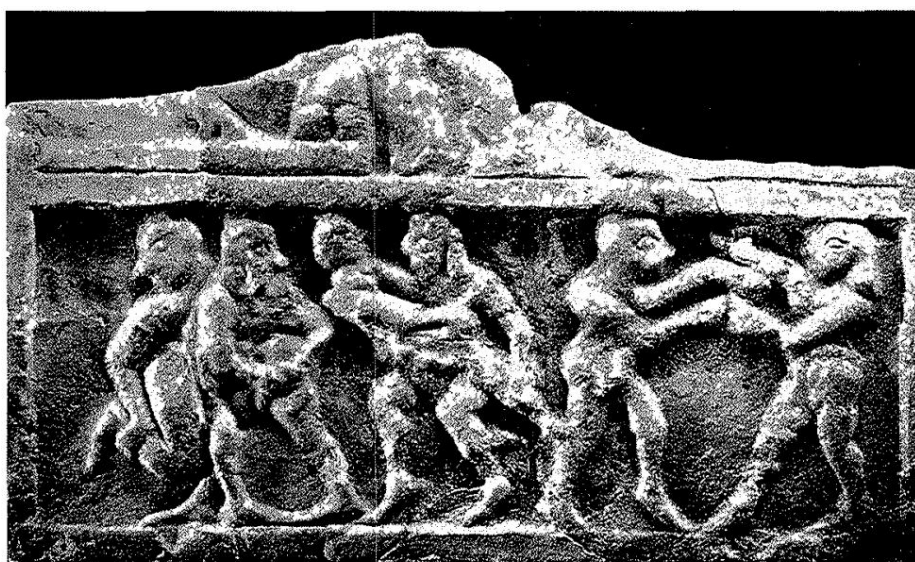
zigurates

Ziqqurâtu (geralmente anglicizado como 'zigurates') eram torres de templo piramidais, escalonadas, construídas em muitas das cidades do sul da Mesopotâmia de cerca de 120 a 150 aC, e imitadas no norte pelos assírios.

Eles foram construídos em tijolo maciço, sem salas ou espaços internos (exceto os poços de drenagem). No cume foi construído um ou mais santuários, geralmente ao deus principal da cidade, e às vezes incluindo o quarto de dormir usado para cerimônias de casamento sagrado. O acesso ao cume, quando há indícios, fazia-se por uma escadaria tripla exterior ou por uma rampa em espiral. Dentro

156 Uma luta de luta livre retratada em uma placa de calcário do início do período dinástico, do templo da deusa Nintu em Tutub (moderna Khafajah).

W.zoom.



ziggurats

em outros casos, se houve acesso, pode ter sido dos telhados dos prédios vizinhos. Normalmente as estruturas eram quadradas ou retangular, com média de cerca de 10 metros na base. Nenhum exemplo é preservado em toda a sua altura original. O maior ziggurate sobrevivente está em Al-Untas-Napirisa (moderno Choga Zanbil), em Elam, construído no século XIII aC, 100 metros quadrados e preservado a 20 metros de altura (estimada em pouco menos da metade de sua altura original). Excepcionalmente, o acesso era feito por escadas internas.

- 157 O exemplo mais bem preservado é o do deus lunar Nanna em Ur. A parte inferior da estrutura, construída por Ur-Nammu, fundador da Terceira Dinastia, está substancialmente intacta, e o suficiente da parte superior sobrevive para uma reconstrução confiável. O monumento tem 64 x 46 metros na base e originalmente cerca de 20 metros de altura com três andares (aumentado para sete por Nabonido no século VI aC). Os cantos são orientados para os pontos cardeais da bússola. As paredes, escarpadas em três lados, mas aliviadas por contrafortes rasos, curvam-se ligeiramente para fora de um canto a outro e inclinam-se firmemente para dentro em direção ao cume, onde ficava o santuário. Isso foi alcançado por um

grande escadaria no lado norte, dividindo-se em três escadas separadas, cada uma com cem degraus, desde o nível do terraço mais baixo até o solo. Duas dessas escadas encostam nas paredes, enquanto a terceira se projeta em ângulo reto no meio da estrutura, concentrando a atenção no eixo central, e assim no cume e no santuário. A abordagem em todos os quatro lados era através de um amplo pátio com portões ladeados por torres. O núcleo do ziggurate é de tijolos secos ao sol, revestidos com mais de dois metros de tijolos cozidos em betume.

O ziggurate de Ur compartilha algumas características com os ziggurates em geral, ao longo da longa história de sua construção. Camadas horizontais de juncos ou esteiras de junco eram geralmente colocadas em intervalos entre as fiadas de tijolos e os orifícios externos e verticais internos poços foram destinados a liberar umidade e água da chuva.

O desenvolvimento do ziggurate provavelmente deve ser visto como uma extensão dos princípios da construção de templos "altos" (ver **templos e arquitetura do templo**). Há evidências da existência de modelos de ziggurats. Nos selos, a associação de ziggurates com símbolos de deuses pode sugerir que tais

158



157 A torre do ziggurate em Ur, no atual sul do Iraque, parcialmente reconstruída.



158 Um adorador está diante de um incensário, um altar com oferendas, um símbolo e um (modelo?) zigurate. De um selo cilíndrico do Período Neo Babilônico.

modelos foram colocados em santuários. No final dos tempos babilônicos, é provável que, em vez de, ou além de sua função original como torres de templos, os zigurates fossem empregados como postos de observação astronômica (ver astrologia e astronomia). Veja Torre de Babel.

Ziusura (botão Ut)

Ziusura é o herói da história do Dilúvio em uma versão suméria que provavelmente data do final do Antigo Período Babilônico. Os deuses decidem enviar um dilúvio 'para destruir a semente da raça humana'. Um certo deus tem pena da humanidade e instrui o rei de Suruppag, Ziusura, a construir um grande barco, no qual ele é capaz de sobreviver às águas. Após sua salvação, ele faz uma oferta de agradecimento e, eventualmente, recebe uma 'inspiração eterna', indo morar no país de Dilmun.

Uma versão em acadiano da História do Dilúvio, incorporando a criação da humanidade, pode ser um pouco anterior; parte de uma versão babilônica padrão posterior também sobrevive. Nestes, o protagonista é chamado de Atra-hasis, "o muito sábio". O relato mais conhecido do Dilúvio, no entanto, é aquele incorporado ao Épico Babilônico Padrão de Gilgames. Em busca da imortalidade, Gilgames viaja para visitar um Ut napisti (provavelmente *Uta-napištan*, 'Ele encontrou a vida'), lembrando que este homem havia recebido

vida eterna depois de sobreviver ao dilúvio. A história de Īt napisti é então relatada. Desta vez, o cenário inicial é a cidade de ĩuruppag, e é o próprio Ea (Enki) quem instrui seu protegido na construção de uma embarcação, pela qual sua família, juntamente com artesãos, animais e metais preciosos podem ser salvos. Após sete dias de tempestades, o navio encalha no Monte Nimui (provavelmente no Judi Dagħ, no sudeste da Turquia). Depois de mais sete dias, um pombo, uma andorinha e um corvo são enviados. O último encontra um lugar para pousar e assim não retorna, indicando que as águas estão recuando.

Os sobreviventes então deixam o navio e fazem sacrifícios ao céu. Arrependendo-se de todo o negócio, Enlil recompensa Ut-napisti por salvar vida humana e animal pela concessão da imortalidade: 'Até agora Īt-napisti foi apenas humano, mas de agora em diante Īt-napis... e sua esposa serão como nós deuses.'

Quando Gilgames pede a Īt-napiiti que lhe mostre o segredo da imortalidade, o herói do Dilúvio o desafia a acordado e conquistar o sono. Nisso Gilgames falha: ele nunca pode ser imortal. Īt-napisti conta a Gilgames, no entanto, sobre uma planta que tem propriedades rejuvenescedoras para os mortais. Gilgamei adquire a planta, mas a perde para uma cobra passageira, que a come, trocando sua pele velha por uma nova (ver 'planta da vida').

A versão mais recente da história é uma escrita em grego por volta de 275 aC por Berossos, sacerdote de Bel (Marduk) na Babilônia. O herói agora chamado Xisouthros, claramente ecoando o nome sumério original. Sob o comando do deus Cronos, Xisouthros salva sua família, amigos e os animais em um navio que ele construiu. Quando o dilúvio passa, ele solta pássaros para testar a recessão das ondas; o terceiro grupo não retorna. Xisouthros desembarca com sua esposa, filha e piloto, que fazem sacrifícios aos deuses. Eles desaparecem. O resto da companhia também desembarca e segue para a Babilônia a pé, o navio parando nas montanhas Cordaeon da Armênia.

A narrativa bíblica de Noé e o

Dilúvio em Gênesis mostra muitas semelhanças com

zodiaco

a história de Ziusura na tradição mesopotâmica.

Veja **Dilmun**.

zodiaco

A associação de certas constelações com os meses do ano foi feita primeiramente pelos babilônios. Por volta de 100 aC eles reconheceram dezoito constelações zodiacais (constelações por cujo caminho a lua e os planetas pareciam se mover): o Homem Contratado (correspondente ao nosso Áries), as Estrelas (as Plêiades, veja **sete pontos; Sete (deuses))** , o Touro do Céu (Touro), o Verdadeiro Pastor de Anu (An) (Orion), o Velho (Perseu), o Cajado (Aiariga), os Grandes Gêmeos (Gemini, veja **Lugal-irra e Meslamta-ea**) , o Caranguejo (Câncer), o **Leão** (Leão), o Sulco (Virgem, veja **Sala**), as Escamas (Libra), o **Escorpião** (Escorpião), **Pabilsag** (Sagitário), o Peixe-Cabra (Capricornus), o Grande Um

(Aquário), a Cauda, a Andorinha e o Anunitu (estes três últimos formando juntos Peixes). Mais tarde a constelação do Campo (Pegasus) foi

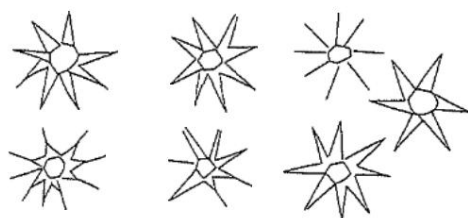
adicionado.

Por volta de 600 aC estes foram sistematizados de tal forma que foram distribuídos entre os doze meses, individualmente ou às vezes em pares.

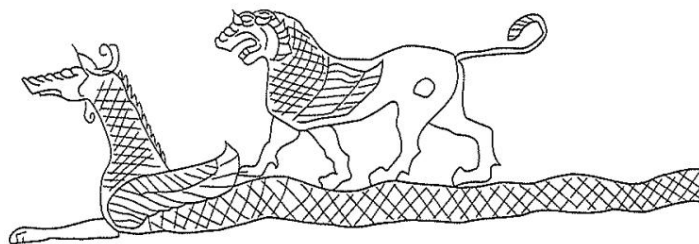
Por exemplo, o segundo mês do ano da Babilônia (correspondente a meados de abril a meados de maio) teve tanto Touro quanto as Plêiades; o terceiro mês Gêmeos e Órion; e o décimo segundo mês, Peixes e Pégaso. Por volta de 400 aC, o número de constelações zodiacais foi reduzido para as doze com as quais estamos familiarizados hoje, cada uma cobrindo 3° do céu, e começando com Áries no primeiro mês (correspondendo a meados de março a meados de abril).

Todas essas constelações estão ilustradas em tabuletas astronômicas e em selos do Período Helenístico. 147.159 Alguns deles também podem ser retratados em kudurrus anteriores.

Veja **astrologia e astronomia**.



159 Signos para constelações, incluindo as Plêiades, Leão e Touro, desenhados em uma tábua de barro com um texto astronômico, encontrados em Uruk (moderna Warka) e datados do Período Selêucida.



Leitura adicional recomendada em inglês

Georges Roux, *Ancient Iraq*, 3ª ed., Penguin Books, Harmondsworth, 1992.
[Sem dúvida a melhor introdução geral.]

Nicholas Postgate, *Early Mesopotamia: Society and Economy at the Dawn of History*, ed. brochura, Routledge, Londres, 1994.

Susan Pollock, *Antiga Mesopotâmia. The Eden that Never Wars* (série Case Studies in Early Societies), Cambridge University Press, 1999.

Julian Reade, *Mesopotâmia*, ed. revisada, British Museum Press, Londres, 2000.
[Abrange o período até o início do segundo milênio aC.]

Joan Oates, *Bothylon*, ed. revisada, Thames and Hudson, Londres, 1986.

HWF Saggs, *The Greatness that met at Bothylon*, ed. revisada, Sidgwick and Jackson, Londres, 1988.

HWF Saggs, *The Mighty that was Assyria*, Sidgwick e Jackson, Londres, 1984.

Amélie Kuhrt, *The Ancient Near East, 2000-330 BC*, 2 vols, Routledge, Londres, 1995.

Marr Van De Mieroop, *A History of the Ancient Near East c. 3000-330 BC*, Blackwell, Oxford, 2001. [Estas duas obras se complementam muito satisfatoriamente: Kuhrt é detalhado, com muitas outras referências, enquanto a narrativa de Van De Mieroop é muito legível, com um forte impulso para a frente.]

PRS Moorey, *The Ancient Near East*, Ashmolean Museum Publications, Oxford, 1977

Michael Roaf, *Atlas Cultural of Mesopotamia and the Ancient Near East*, Facts on File, Nova York e Oxford, 1990.

Piotr Bienkowski e Alan Millard (eds), *Dictionary of the Ancient Near East*, British Museum Press, Londres, 2000.

Eric M. Meyers (ed.), *The Oxford Encyclopedia of Archaeology in the Near East*, 6 vols, New York and Oxford, 1997 [Mal editado, mas inclui alguns excelentes artigos individuais.]

Jack M. Sasson (ed.), *Civilizations of the Ancient Near East*, 4 vols, Charles Scribner's Sons, New York, 1988. [Vale coleção de ensaios sobre vários aspectos da história e da sociedade no antigo Oriente Próximo, incluindo o Egito.]

Gwendolyn Leick, *A Dictionary of Ancient Near Eastern Mythology*, Routledge, Londres e Nova York, 1991.

Stephanie Dalley, *Myths from Mesopotamia* (série The World's Classics), ed. brochura, Oxford University Press, 1991. [Traduções atualizadas dos mitos em acadiano.]

Erica Reiner, 'Hittite myths in place, with a mooring rope cut'. *Poetry of Babylon and Assyria* University of Michigan, Ann Arbor, 1989.

James B. Pritchard (ed.), *Ancient Near Eastern Texts related to the Old Testament*, 3rd ed. com Suplemento, Princeton University Press, 1969.

James B. Pritchard (ed.), *The Ancient Near East in Pictures relating to the Old Testament*, 2nd ed. com Suplemento, Princeton University Press, 1969.

E. Strommenger, *A Arte da Antiga Mesopotâmia*, Tâmesa e Hudson, Londres, 1964. [Excelentes fotografias de M. Hirmer.]

JE Curtis e JE Reade (eds), *Art and Empire: Treasures from Assyria in the British Museum*, British Museum Press, Londres, 1985. [Várias ilustrações fotográficas coloridas.]

Julian Reade, *Assyrian Sculpture*, ed. revisada, British Museum Press, Londres, 1998.

Beatrice Teissier, *Selos Cilindros Antigos do Oriente Próximo da Coleção Marcolini*, University of California Press, Berkeley, 1984. [Valioso especialmente por sua excelente introdução na história das vedações cilíndricas.]

D. Collon, *Primeiras Impressões. Cylindrical Seals in the Ancient Near East*, British Museum Publications, Londres, 1987. [Extensamente ilustrado.]

CBF Walker, *Cuneiform* (série Reading the Past), British Museum Publications, Londres, 1987.

Instituto Oriental, Universidade de Oxford, The Electronic Text Corpus of Sumerian Literature (www-etcsl.orient.ox.ac.uk).

*'Um compêndio extremamente útil em forma de dicionário
do mundo rico, variado e complexo de
mitologia mesopotâmica antiga '*

M I N E R V A

A antiga Mesopotâmia era uma cultura rica, variada e altamente complexa, cuja realizações incluíram a invenção da escrita e o desenvolvimento de sociedades urbanas sofisticadas. Este livro oferece um guia introdutório às crenças e práticas dos antigos mesopotâmicos, conforme revelado em sua arte e seus escritos entre cerca de 3000 aC e o advento da era cristã.

Deuses, deusas, demônios, monstros, magia, mitos, simbolismo religioso, ritual e o mundo espiritual são discutidos em entradas alfabéticas que variam de relatos curtos a ensaios extensos. Os nomes são dados em suas formas suméria e acadiana, e todas as entradas são totalmente referenciadas. Uma introdução útil fornece um pano de fundo histórico e geográfico e descreve as fontes de nosso conhecimento sobre religião, mitologia e magia do “berço da civilização”.

O falecido Dr. Jeremy Black foi membro do Wolfson College, Oxford e University Professor de acadiano. Ele foi o autor de vários estudos sobre literatura suméria e babilônica, e liderou o projeto Electronic Text Corpus of Sumerian Literature (<http://etcsl.orinst.ox.ac.uk>).

O Dr. Anthony Green é atualmente Shinji Shumeikai Senior Academic Research Fellow em Arte e Arqueologia do Oriente Próximo na Freie Universität Berlin. ele tem escavado extensivamente na Síria e no Iraque e escreve sobre a antiga arte e arqueologia da Mesopotâmia.

Tessa Rickards é uma ilustradora arqueológica freelance especializada em Mesopotâmia.

Com ilustrações em preto e branco 160

www.britishmuseum.co.uk

£ 12,99

IMPRESA DO MUSEU BRITÂNICO

ISBN 0-7 14 11 705-6

9 7 8 07 14 1 1 7 0 58